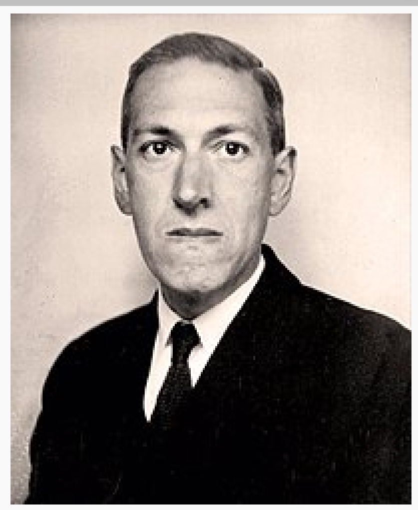

INTRODUCCION
AL
UNIVERSO
LOVECRAFT

H. P. Lovecraft

De Wikipedia, la enciclopedia libre

Howard Phillips Lovecraft (/ˈlʌvkræft — ˌkrɑːft/ Providence, Estados Unidos, 20 de agosto de 1890 – ibídem, 15 de marzo de 1937), mejor conocido como **H. P. Lovecraft**, fue un escritor estadounidense, autor de novelas y relatos de terror y ciencia ficción. Se le considera un gran innovador del cuento de terror, al que aportó una mitología propia (los mitos de Cthulhu), desarrollada en colaboración con otros autores y aún vigente. Su obra constituye un clásico del horror cósmico, una corriente que se aparta de la temática tradicional del terror sobrenatural (satanismo, fantasmas), incorporando elementos de ciencia

H. P. Lovecraft



H. P. Lovecraft en 1934

Información personal	
Nombre de nacimiento	Howard Phillips Lovecraft
Nacimiento	20 de agosto de 1890 Providence, Rhode Island, Estados Unidos
Fallecimiento	15 de marzo de 1937 (46 años) Providence, Rhode Island, Estados Unidos
Causa de la muerte	Cáncer intestinal
Nacionalidad	Estadounidense
Lengua materna	Inglés

ficción (razas alienígenas, viajes en el tiempo, existencia de otras dimensiones). Lovecraft cultivó asimismo la poesía, el ensayo y la literatura epistolar. Se le considera uno de los autores más influyentes del siglo XX en el género de la literatura fantástica.[1]

Semblanza

El erudito lovecraftiano Rafael Llopis escribió sobre el autor: «Educado en un santo temor al género humano (exceptuando de este a las “buenas familias” de origen anglosajón), creía que nadie es capaz de comprender ni de amar a nadie y se sentía un extranjero en su patria. Para él “el pensamiento humano [...] es quizá el espectáculo más divertido y más desalentador del globo terráqueo”».[2]

Religión	Ateísmo
Familia	
Cónyuge	Sonia Greene (1924-1926)
Educación	
Alma máter	Hope High School
Información profesional	
Ocupación	Cuentista, editor, novelista, poeta
Años activo	1917-1937
Movimientos	Cosmicismo, *weird fiction*
Seudónimo	Lewis Theobold, Humphrey Littlewit, Ward Phillips, Edward Softly
Lengua de producción literaria	Inglés
Géneros	Horror, ciencia ficción, fantasía, narrativa gótica
Obras notables	*La llamada de Cthulhu* *En la noche de los tiempos* *En las montañas de la locura*
Firma	
Web	
Sitio web	www.hplovecraft.com (http://ww…
[editar datos en Wikidata]	

The Penguin Encyclopedia of Horror and the Supernatural recoge sobre el escritor de Providence: «Algunos han criticado sus obras por su estilo ampuloso, repleto de adjetivos, pero la armonía y el equilibrio en sus

mejores cuentos justifican plenamente esa práctica como deliberada. Se formó a conciencia en este género apropiándose de sus recursos, manipulándolos a su antojo y llevándolos al límite con convincente facilidad. Lovecraft dedicó gran atención a la estética de la literatura de terror, como atestiguan numerosos pasajes de sus cartas. El largo ensayo *El horror sobrenatural en la literatura* (1927, revisado en 1936) representa una exposición competente de los principios del relato sobrenatural, demostrando un dominio exhaustivo de la materia. En él trató de definir el atractivo peculiar de la historia de terror, en la que "debe haber presente una cierta atmósfera de mortal terror inesperado a fuerzas exteriores desconocidas", y describió la evolución de la novela gótica a través de las obras de Walpole, Radcliffe, Lewis y Maturin».[3]

En su estudio *Danza macabra* (1981), el escritor de horror Stephen King afirma que Lovecraft es «el príncipe oscuro y barroco de la historia del horror del siglo XX».[4] Además, por contraposición al mal interno o psicológico, «el concepto de mal externo tiene más alcance, es más impresionante. Lovecraft así lo entendió, y es lo que hace a sus historias de extraordinaria, ciclópea maldad, tan efectivas cuando son buenas. [sus mejores cuentos] nos hacen sentir el peso del universo suspendido sobre nuestras cabezas, sugieren fuerzas sombrías capaces de destruirnos a todos solo con gruñir en sueños».[5]

Para su biógrafo S. T. Joshi, Lovecraft «no era un “extraño en este siglo”, como afirma de sí mismo el protagonista de su cuento "El extraño". Si se estudian detenidamente sus historias se observará en ellas algo más que los sueños escapistas de un anticuario caduco: enseguida encontramos datos como el descubrimiento de Plutón, citado en *El que susurra en la oscuridad* (1930), o la entonces todavía controvertida teoría de la deriva continental, en la novela *En las montañas de la locura* (1931). Y ahondando más, en la ficción más tardía, nos topamos repetida y significativamente con Albert Einstein, Max Planck y Werner Heisenberg, y también las metáforas sobre el futuro desarrollo estético, político y económico de la humanidad, que se transparentan en las civilizaciones alienígenas que aparecen en *El Túmulo* (1929-1930; publicado en 1940

como obra de Zealia Bishop), *En las montañas de la locura* (1931; publicado en 1932) y *En la noche de los tiempos* (1935; publicado en 1936).[6]

Según la destacada escritora estadounidense Joyce Carol Oates, «la mística identificación de Lovecraft con sus escenarios del Massachusetts rural y las antiguas colonias de Salem, Marblehead y Providence, sugiere un trascendentalismo paródico en el que el “espíritu” reside en todas partes excepto, posiblemente, en los seres humanos». Lovecraft, en suma, como ocurre con Edgar Allan Poe desde el siglo XIX, ha ejercido «una influencia incalculable sobre sucesivas generaciones de escritores de ficción terrorífica».[7]

Por su parte, el novelista francés Michel Houellebecq declaró: «Yo descubrí a H.P.L. a los dieciséis años gracias a un "amigo". Como impacto, fue de los fuertes. No sabía que la literatura podía hacer eso. Y, además, todavía no estoy seguro de que pueda. Hay algo en Lovecraft que *no es del todo literario* [subrayado del autor]».[8]

Biografía

Primeros años

H. P. Lovecraft nació el 20 de agosto de 1890 a las 9 de la mañana en el hogar familiar situado en el n.º 194 (hoy 454) de Angell Street, en Providence, capital del estado de Rhode Island. La casa fue derribada en 1961.

Howard Phillips Lovecraft era el hijo único de Winfield Scott Lovecraft (1853-1898) —representante de ventas de la Gorham Silver Company, dedicada al comercio de la plata, metales preciosos y joyería— y de Sarah Susan Phillips (1857-1921), la segunda de los cuatro hijos de Whipple Van Buren Phillips y Rhoby Alzada Place. Para ambos era su primer matrimonio, aunque los dos habían superado los 30 años cuando firmaron el enlace.

Lovecraft procedía de unos ancestros distinguidos: en cuanto a su línea materna, los Phillips, se podía rastrear su linaje casi hasta el *Mayflower*, ya que los antepasados maternos se remontaban a la llegada de George Phillips a Massachusetts en 1630. Cuando Lovecraft visitó algunas de las tierras de sus antepasados al este del estado de Rhode Island, el apellido de Phillips era recordado con cariño y respeto (ver *Selected Letters* 2,81f.); su línea paterna también era de origen británico y Lovecraft pudo rastrear su apellido (Lovecraft o Lovecroft) hasta el siglo XV.

Al pequeño y solitario Howard le gustaba frecuentar parajes extraños y apartados para poder dar rienda suelta a su exaltada imaginación. En esos sitios (cuevas, arboledas alejadas, etc.) recreaba situaciones históricas o se ensimismaba en la observación de pequeños detalles que pasaban inadvertidos al resto de las personas, pero que a Lovecraft le fascinaban; como detenerse a escuchar a las hadas del bosque, o imaginar lo que podría existir en el espacio exterior. Quizás una de las razones por las que le gustaba tanto evadirse era por la estricta atadura a la que lo sometía su madre, diciéndole que él no debía jugar con niños de menor categoría o insistiendo en que era feo y que nunca llegaría a triunfar.



Lovecraft con aproximadamente nueve años de edad.

Cuando Lovecraft tenía casi tres años, su padre sufrió una crisis nerviosa en la habitación de un hotel de Chicago, donde se encontraba alojado por motivos de trabajo: le ingresaron en el Butler Hospital, Centro Psiquiátrico de Providence y fue incapacitado legalmente debido a una serie de trastornos de índole neurológica. A partir de ese momento y durante los cinco años siguientes, permaneció ingresado en ese hospital, donde murió el 19 de julio de 1898 con el diagnóstico de paresia general, una fase terminal de la neurosífilis. Aunque algunos biógrafos afirman que al niño

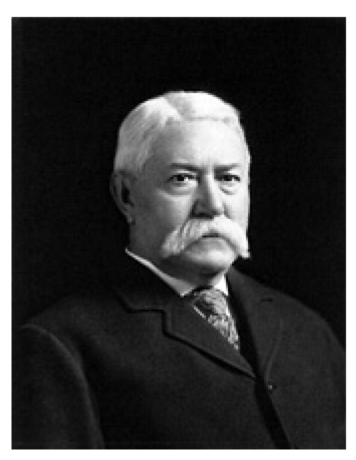
Lovecraft le informaron de que su padre estaba paralizado y en estado comatoso durante ese período, todas las evidencias parecen demostrar que no fue así.

Con la muerte del padre de Lovecraft, la educación del niño recayó sobre su madre, sus dos tías (Lillian Delora Phillips y Annie Emeline Phillips) y en especial sobre su abuelo materno, un importante empresario llamado Whipple Van Buren Phillips. Todos residían en la casa familiar.

Lovecraft fue un niño prodigio: recitaba poesía a los dos años, leía a los tres y empezó a escribir a los seis o siete años de edad. Uno de los géneros que más le apasionó en su infancia fue el de las novelas policíacas, llevándolo incluso a formar la «Agencia de detectives de Providence» a la edad de trece años. A los quince escribió su primer relato como tal, *La bestia en la cueva*, imitación de los cuentos de horror góticos. A los dieciséis escribía una columna de astronomía para el *Providence Tribune*.

Su abuelo materno lo alentaba a la lectura y, siendo ésta una de sus aficiones favoritas, no tardó en pasarse horas y horas en la inmensa biblioteca de su abuelo. En ella descubrió (con un ejemplar de la *Ilíada* para niños entre las manos) el paganismo grecolatino y *Las mil y una noches*, aunque a una edad muy temprana (los cinco años) se declaró ateo, convicción que mantuvo hasta su muerte. Esto ayudó a que su imaginación se desarrollase rápidamente en comparación con el resto de los chicos de su edad, produciéndole una falta de adaptación con estos. Cuando ellos querían jugar con espadas o a juegos fundamentalmente físicos, él prefería llevar a cabo entretenimientos más pausados e imaginativos, como representaciones históricas.

Debido a su falta de perseverancia y de salud, no asistió al colegio hasta los ocho años y tuvo que dejarlo después de un año. Durante su absentismo escolar, seguía leyendo con voracidad. Adquirió conocimientos de química y astronomía, llegando incluso a escribir como aficionado en algunas revistas científicas. Publicó varias revistas de circulación limitada, comenzando en 1899 con *La gaceta científica*. Cuatro años después, regresó a la escuela pública Hope Street, donde cursó dos años y medio en la educación secundaria, hasta que abandonó definitivamente los estudios.

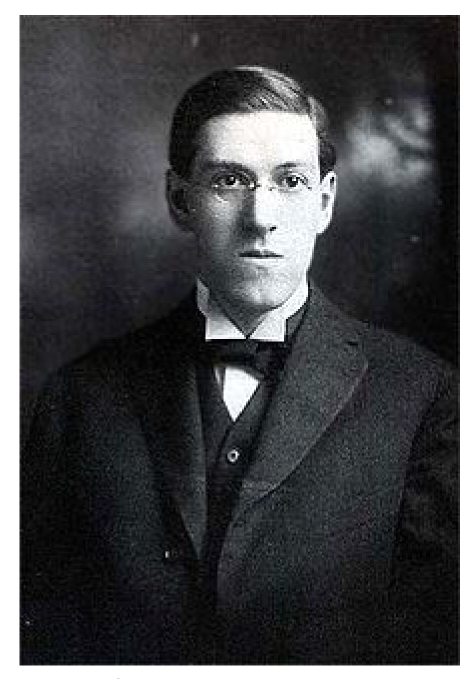

Phillips Whipple, abuelo de Lovecraft.

En 1904 falleció su abuelo materno, Whipple Van Buren Phillips, afectando sobremanera al joven Lovecraft, de catorce años de edad. La mala gestión de las propiedades y del dinero familiar dejó a la familia en tan malas condiciones económicas que se vieron obligados a mudarse al n.º 598 (hoy un dúplex en 598-600) de Angell Street. Lovecraft quedó tan afectado por la pérdida de su abuelo y la casa que le vio nacer, que consideró el suicidio durante un tiempo. En 1908, antes de su graduación, sufrió un colapso nervioso y no recibió su diploma. S. T. Joshi, biógrafo de Lovecraft, sugiere que este colapso pudo deberse a sus dificultades con las matemáticas, una materia que necesitaba dominar para convertirse en astrónomo profesional. Este fracaso en su educación (él quería estudiar en la Universidad de Brown) fue una fuente de desilusión y vergüenza hasta el final de sus días.

Aunque su mentalidad respondía a un racionalismo empirista, a Lovecraft le atraía la literatura imaginativa, seguramente influido por su escepticismo; encerrado en el pesimismo de la soledad y considerando que «el pensamiento humano es el espectáculo más divertido y más desalentador de la Tierra».

Lovecraft escribió algunos relatos de ficción, pero desde 1908 hasta 1913, principalmente trató la poesía, mientras vivía como un ermitaño y teniendo apenas contacto con el mundo exterior, a excepción de su madre y sus tías. Esta situación cambió al escribir una carta a la revista *Argosy*, quejándose sobre lo insípido de las historias de amor de uno de los escritores más populares de la publicación, Fred Jackson. El debate entre los defensores de Jackson y Lovecraft en la columna de opinión llamó la atención de Edward F. Daas, presidente de la United Amateur Press Association (UAPA), que invitó a Lovecraft a unirse a ellos en 1914. La UAPA infundió un nuevo vigor a Lovecraft, sacándole de su voluntaria reclusión y le incitó a contribuir con sus poemas y ensayos. Un tiempo después, se

convirtió en presidente de la UAPA, e incluso llegó a ser presidente de la NAPA, la rival de la UAPA. En 1917, a petición de algunos amigos, volvió a la ficción con historias mucho más pulidas, como *La tumba* y *Dagon*. Esta última fue su primer trabajo publicado de forma profesional, apareciendo en *Weird Tales* en 1923. Sobre esta época, comenzó a formarse poco a poco una enorme red de admiradores y amigos, entre los que se encontraban Robert Bloch, Clark Ashton Smith y Robert E. Howard, creador este último de *Conan el Bárbaro*. La extensión y frecuencia de sus cartas con esas amistades lo convertirían en uno de los más prolíficos escritores del género epistolar. Según su biógrafo L. Sprague de Camp, a lo largo de su vida Lovecraft escribió alrededor de 100.000 cartas.



Lovecraft en 1915.

La muerte de su padre habría tenido en el niño Lovecraft, debido a que prácticamente no tuvo tiempo de conocerlo, escasas repercusiones, pero la de su madre, en 1921, le habría supuesto una fuerte conmoción. Ocurrió después de una larga enfermedad, que algunos biógrafos suelen relacionar con la sífilis de su padre, aunque en cualquier caso la realidad es que la causa inmediata de la muerte fue un post-operatorio deficiente después de una intervención quirúrgica de vesícula biliar. Fue ingresada en el Butler Hospital, como su marido antes que ella. Durante su ingreso, escribía frecuentemente cartas a su hijo, con el que permaneció muy unida hasta su muerte, el 21 de mayo de 1921. Lovecraft contaba 31 años de edad.

Muchos críticos consideran a la madre de Lovecraft la causante de todos los comportamientos peculiares y un tanto extravagantes que el escritor mostró durante su existencia. Parece ser que después de la muerte de su

esposo Winfield, Sarah, mujer tradicional y puritana, descargó todas las frustraciones de una burguesa venida a menos sobre su único hijo, sobreprotegiéndolo hasta límites demenciales y tratándolo como si fuera su único bien en la tierra, favoreciendo así el desarrollo de unas determinadas características de personalidad, comunes en estos casos, que condicionarían su patrón de conducta mientras vivió; entre otros aspectos destacados, prefiriendo las relaciones humanas con su pequeño entorno que le ofrecía una mayor seguridad antes que con un entorno social más amplio y desconocido que no controlaba debido a ese déficit en habilidades sociales óptimas por falta de aprendizajes adecuados en su infancia y adolescencia.

Boda y Nueva York

La muerte de su madre en 1921 y el agotamiento de lo poco que quedaba de la riqueza familiar lo llevaron a abandonar la idea de llevar una vida ociosa dedicada a la escritura, obligándolo a trabajar en pequeños encargos, que en la mayoría de las situaciones consistirían en retocar escritos de otros autores. Gracias a este tipo de trabajos conoció a muchos de los que después formarían el llamado Círculo de Lovecraft,[9] entre ellos Robert E. Howard, Clark Ashton Smith, Robert Bloch, Frank Belknap Long, August Derleth y otros más. Para estos escritores y «amigos», Lovecraft presentaba una gran diferencia entre su personalidad de solitario introvertido y erudito a través de las cartas y su forma de ser en persona. Lo definían como entusiasta y generoso, creativo, prodigio de inteligencia y con una faceta racista que no abandonó hasta los últimos meses de su vida.



Lovecraft en Brooklyn.

Respecto a las mujeres, Lovecraft no había llevado una vida de muchas relaciones con el sexo opuesto. De hecho, el autor es recordado por su «aparente falta de masculinidad» tal como explica el cineasta Guillermo del Toro en el documental sobre su vida y obra *Lovecraft: Fear of the Unknown*. El retrato que el citado director de cine hace del autor de Providence es el de un «tipo anglófilo que parecía haber llegado a América en el *Mayflower*: un tipo raro que no se acostó con muchas mujeres».[10]

Dos meses después de la muerte de su madre, Lovecraft acudió a una convención de escritores aficionados en Boston, donde conoció a Sonia H. Greene. Nacida en 1883, hija de inmigrantes judíos procedentes de Ucrania, era viuda y siete años mayor que Lovecraft. Se casaron en 1924, y se mudaron al municipio de Brooklyn, en la ciudad de Nueva York. Las tías de Lovecraft, muy tradicionales, no vieron con buenos ojos esta boda, ya que Sonia era una mujer de carácter fuerte, independiente, propietaria de una tienda de sombreros y escritora aficionada en la United Amateur Press Association. Inicialmente Lovecraft quedó embelesado con Nueva York, pero pronto la pareja se vio inmersa en dificultades económicas. Sonia perdió su tienda, tuvo problemas de salud y Lovecraft no conseguía encontrar un trabajo, por lo que su esposa se mudó a Cleveland al encontrar trabajo allí mientras Lovecraft se quedaba en el barrio Red Hook de Brooklyn, donde comenzó a sentir una profunda aversión por la vida neoyorquina.[n. 1] En efecto, la desalentadora realidad sobre la imposibilidad de mantener un trabajo en un lugar cuya población mayoritaria era inmigrante, entraba en un irreconciliable conflicto con la opinión sobre sí mismo, de ser un privilegiado caballero anglosajón, por lo que su racismo se galvanizó hasta el punto del miedo.[11]

En 1926, Sonia y Lovecraft, todavía viviendo de forma separada, acordaron un divorcio amigable, donde Lovecraft alegó «las grandes divergencias entre ambos y los problemas económicos», aunque nunca se llevó a cabo. Debido al fracaso de su matrimonio, algunos biógrafos han especulado con la posibilidad de que Lovecraft fuera asexual, aunque Sonia dijera años más tarde de él que era un «adecuado y excelente amante».[*cita requerida*]

Regreso a Providence

De vuelta a Providence el 17 de abril de 1927, convivió con sus tías durante los años siguientes, en una «espaciosa y marrón casa de madera victoriana» en la calle Barnes n.º 10 (la dirección del Dr. Willett en *El caso de Charles Dexter Ward*) hasta 1933. Allí es en donde se ve superado por la sensación de fracaso que lo invade, abandonándose a la soledad y la frustración. En esta época disfruta de paseos nocturnos, que repercuten en su hundimiento personal, y crean una esfera invisible de miedos que nunca le permitirán recuperarse si bien, paralelamente, contribuyen a su máximo esplendor literario. En estos fructíferos años escribió la gran mayoría de sus obras más conocidas, como *La llamada de Cthulhu* en 1926, *En las montañas de la locura* en 1931 o *El caso de Charles Dexter Ward*, principalmente publicadas en la revista *Weird Tales*.

En esos años visitó a varios anticuarios residentes en Quebec, Filadelfia y algunos lugares de Nueva Inglaterra, como Vermont y Massachusetts, y siguió manteniendo su enorme correspondencia. A sus viejos amigos añadió otros muchos escritores jóvenes, como D. W. Rimmel, R. H. Barlow o Robert Bloch, a los que aconsejaba en sus carreras y supervisaba trabajos. Mostró preocupación con las condiciones políticas y económicas del país. En la Gran Depresión, mostró su apoyo a Roosevelt y se convirtió en un socialista moderado, abandonando su rancio conservadurismo, mientras continuaba estudiando una gran variedad de temas, desde filosofía a literatura o historia de la arquitectura.


Última residencia de Lovecraft de mayo de 1933 a 10 de marzo de 1937.

Los últimos dos o tres años de su vida fueron muy apurados económicamente. A pesar del duro trabajo y de sus esfuerzos como escritor, la pobreza en la que vivía aumentó. En 1932 su querida tía, la señora Clark, murió, y se vio obligado a mudarse a una pequeña y exigua habitación de alquiler con su otra tía, la señora Gamwell en 1933, situada en la calle College 66, detrás de la biblioteca John Hay (la dirección actual de esta casa es "65 Prospect Street"). Además, su

íntimo amigo Robert E. Howard, al que nunca llegó a conocer en persona, se suicidó el 11 de junio de 1936, dejándolo desconcertado y profundamente apenado.[*cita requerida*]

Sus últimas obras fueron incrementando en longitud y complejidad, lo que dificultaba la venta pues las revistas pulp rechazaban los textos largos, lo que llevó a Lovecraft a la necesidad de trabajar de revisor y corrector para otros autores, de escritor fantasma, como en *El diario de Alonzo Typer* (1938), *The Mound* (1940) y *Winged Death* (1940), y también en poesía y otros estilos literarios.

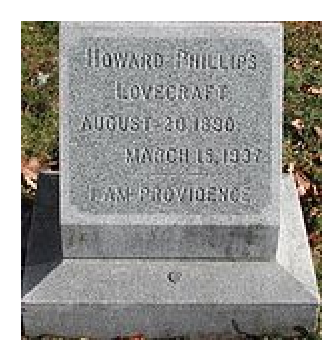
Sobre los problemas económicos que sufrió el escritor a lo largo de toda su vida, el novelista francés Michel Houellebecq escribió:

> «En cuanto a sus obras, no le reportaron prácticamente nada. De todos modos, no le parecía conveniente hacer de la literatura una profesión. Según sus propias palabras: "Un caballero no intenta darse a conocer, lo deja para los egoístas arribistas y mezquinos". Claro, quizá sea difícil apreciar la sinceridad de esta declaración; puede parecernos producto de un enorme tejido de inhibiciones, pero al mismo tiempo hay que considerarla como la aplicación estricta de un código de conducta caduco al que Lovecraft se aferraba con todas sus fuerzas. Siempre quiso verse como un gentilhombre de provincias, que cultiva la literatura como una de las bellas artes, para su propio deleite y el de algunos amigos, sin preocuparse por los gustos del gran público, los temas de moda o cualquier otra cosa por el estilo. Un personaje semejante ya no tiene cabida en nuestras sociedades […]. En una época de mercantilismo enloquecido, es reconfortante encontrar a alguien que se niega con tal obstinación a "venderse".»
>
> Michel Houellebecq[12]

Últimos años

En sus últimos años, su naturaleza enfermiza y la desnutrición fueron minando su salud. Su anormal sensibilidad a cualquier temperatura inferior a los 20° se agudizó hasta el punto de que se sentía realmente enfermo a tales temperaturas.[*cita requerida*] Durante el último año de su vida, sus cartas estaban llenas de alusiones a sus malestares y dolencias. A finales de febrero de 1937, cuando contaba con cuarenta y seis años, ingresó en el hospital Jane Brown Memorial, de Providence. Allí murió a primeras horas de la mañana del 15 de marzo de 1937, de cáncer intestinal complicado con la denominada enfermedad de Bright. Aunque actualmente este término no suele utilizarse se refiere a una serie de enfermedades inflamatorias de los riñones. Es decir, parece ser que Lovecraft tuvo una complicación de su enfermedad tumoral intestinal con una grave insuficiencia renal que provocó su fallecimiento. El diagnóstico de su enfermedad tuvo lugar apenas un mes antes de su muerte.

Fue enterrado tres días después en el panteón de su abuelo Phillips en el cementerio de Swan Point; aunque su nombre está inscrito en la columna central, ninguna lápida señala su tumba. Muchos años después de su muerte, en la lápida que le erigió un grupo de aficionados, puede leerse una línea tomada de una de las miles de cartas que escribió a sus corresponsales: «Yo soy Providence».



Lápida conmemorativa de H. P. Lovecraft donde puede leerse su célebre frase: «I am Providence» («Yo soy Providence»).

Trasfondo creativo

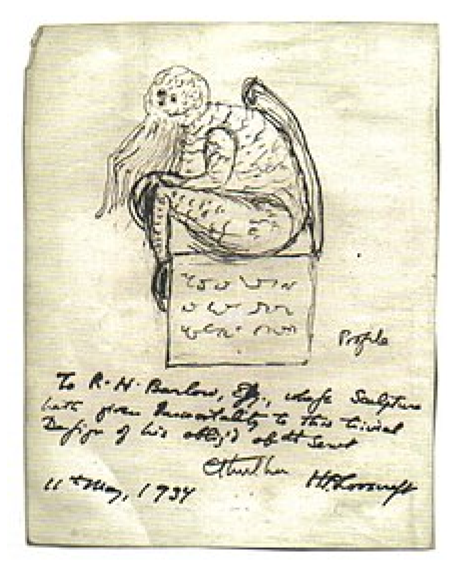
El nombre de Lovecraft es sinónimo de ficción de horror; sus escritos, particularmente los Mitos de Cthulhu, han influido desde los años 60 a los autores de ficción a lo largo y ancho del mundo, y se pueden encontrar elementos lovecraftianos en novelas, películas, música, videojuegos, cómics y dibujos animados. Por ejemplo, los villanos de Gotham City en *Batman* son encarcelados en el Asilo Arkham, en Arkham, una invención de Lovecraft. Muchos escritores modernos de terror, como Stephen King, Bentley Little o Joe R. Lansdale, por nombrar a unos pocos, han citado a Lovecraft como una de sus más importantes influencias.

Lovecraft fue un escritor casi desconocido en su propia época, aunque sus historias se habían hecho un lugar en publicaciones como *Weird Tales*, solo los aficionados a este tipo de literatura conocían su nombre. De entre ellos, mantenía regularmente correspondencia con otros escritores contemporáneos, como Clark Ashton Smith y August Derleth, gente que se convirtió en buenos amigos suyos, incluso sin haberse nunca conocido en persona. Este nutrido grupo de escritores llegó a conocerse como el Círculo de Lovecraft, ya que tomaban prestados elementos de las historias de Lovecraft -libros misteriosos con nombres inquietantes, panteones de dioses extraterrestres, como Cthulhu y Azathoth, y lugares como Miskatonic y Arkham- para usarlos en sus propias historias, con la bendición y ánimo de Lovecraft; incluso en ocasiones con su ayuda, la cual solía extralimitarse de la función de un editor para re-elaborar los relatos.[13] Fueron los esfuerzos del Círculo de Lovecraft —particularmente los de August Derleth— los que evitaron que el nombre y las historias de Lovecraft desaparecieran completamente en la oscuridad tras la muerte del autor.

Después de su fallecimiento, el Círculo de Lovecraft siguió contribuyendo a su leyenda. August Derleth fue, probablemente, el más prolífico de todos ellos, ya que amplió y extendió la visión de Lovecraft. Las contribuciones de Derleth han sido objeto de mucha controversia, ya que mientras Lovecraft nunca consideró a su panteón de dioses extraterrestres más que como parte de la trama argumental, Derleth creó una cosmología completa, con una guerra entre Los Antiguos o Dioses arquetípicos, como Hypnos o Ulthar, y los Dioses Primigenios, como Cthulhu y Nyarlathotep. Además, asoció a los Dioses Primigenios a los cuatro elementos. Algunos seguidores de Lovecraft no han visto con buenos ojos dichas modificaciones, puesto que parecen contradecir la visión de Lovecraft de un universo desordenado y sin plan, donde los seres menos malevolentes simplemente no se interesaban en la Humanidad. La pregunta que todo fan se hace es: ¿Habría aprobado Lovecraft las extensiones de Derleth? Se dice que Lovecraft era muy comprensivo sobre esta clase de adiciones y modificaciones, por lo que probablemente hubiera dado el visto bueno a Derleth, pero no lo hubiera adoptado para sus propias historias. Si había un Círculo de Lovecraft, entonces la versión de Derleth sería un añadido interesante, pero no formaría parte del Círculo.

El trabajo de Lovecraft ha sido agrupado en tres categorías por algunos críticos. Mientras que Lovecraft prefirió no referirse a estas categorías él mismo, sí escribió en alguna ocasión: «Existen mis obras poeanas y mis obras dunsanianas [pero] ¿dónde están mis obras lovecraftianas?».[14]

- Historias macabras (c. 1905–1920)
- Historias del Ciclo del Sueño (c. 1920–1927)
- Los Mitos de Cthulhu / Lovecraft (c. 1925–1935)



Bosquejo del personaje ficticio Cthulhu, dibujado por su creador, H.P. Lovecraft, 11 de mayo de 1934.

Algunos críticos no ven la diferencia entre el Ciclo del Sueño y los Mitos de Cthulhu, a menudo señalando la recurrencia del *Necronomicón* y los subsiguientes *dioses*. Una explicación frecuentemente argüida es el que el Ciclo del Sueño pertenece más a un género de fantasía en tanto que los Mitos de Cthulhu pertenecen a la ciencia ficción.

Las pesadillas que sufría Lovecraft le sirvieron de inspiración directa para su trabajo, y es quizás una visión directa de su inconsciente y su simbolismo explica su continuo revuelo y popularidad. Todos estos intereses le llevaron a apreciar de manera especial el trabajo de Edgar Allan Poe, quien influyó fuertemente en sus primeras historias, de atmósfera macabra y miedos ocultos que acechan en la oscuridad. El descubrimiento de Lovecraft de las historias de Edward Plunkett, Lord Dunsany, llevó su literatura a un nuevo nivel, resultando en una serie de fantasías que tomaban lugar en la tierra de los sueños. Fue probablemente la influencia de Arthur Machen, con sus bien construidos cuentos sobre la supervivencia del antiguo mal y de sus creencias místicas en misterios ocultos que yacían detrás de la realidad que lo que ayudó finalmente a inspirar a Lovecraft a encontrarse a sí mismo a partir de 1923.

Otra inspiración provino de una fuente insospechada: los avances científicos en áreas como la biología, astronomía, geología y física, que reducían al ser humano a algo insignificante, impotente y condenado en un universo mecánico y materialista, un pequeñísimo punto en la vastedad infinita del cosmos. Estas ideas contribuyeron de forma decisiva a un movimiento llamado cosmicismo, y que le dieron a Lovecraft razones de peso para su ateísmo.

Sobre este asunto, Rafael Llopis, probablemente el mejor conocedor de la figura y la obra de Lovecraft en el contexto de la lengua española, afirma en el prólogo a la antología fundamental *Los mitos de Cthulhu*:

> «El elemento fundamental de los Mitos, su materia prima —tanto desde el punto de vista genérico como estructural— es la angustia cósmica del ateo Lovecraft y su expresión simbólica onírica. Es evidente —dice George W. Wetzel— que «detrás de la formación de los Mitos de Cthulhu había una profunda motivación psicológica. (...) Al descubrir que la religión era un absurdo, quedó en él un vacío que intentó llenar con un mundo místico imaginario». Este ansia religiosa frustrada, determinada por las circunstancias de su vida real, [...] actúa como proyecto totalizador en torno al cual se van a ir estructurando elementos diversos y hasta contradictorios para dar origen a los Mitos.»[15]

Llopis hace notar más adelante cómo recuerda el misticismo siniestro de los mitos lovecraftianos el «estilo bíblico, los nombres sonoros y exóticos, el irrealismo onírico, el fondo numinoso de religión arcaica» que impregna relatos poeanos como «Silencio» o «Sombra», o también los *Cuentos de un soñador*, debidos a otro precursor de Lovecraft, Lord Dunsany.[16]

Sobre este asunto, Llopis (también psiquiatra) afirma en su *Historia natural de los cuentos de miedo* (2013): «Así, pues, la obra de Lovecraft contiene el germen de una religión primitiva, bárbara y cruel, llena de horror primordial. Y ese horror deriva también del juego dialéctico entre la fascinación que en él ejercía el caos de la subconsciencia prehumana y su propio terror racionalista a la regresión de la mente, a la pérdida del control

consciente de sus pensamientos y actos. Para su mente rígida y estrictamente lógica, el caos representaba un peligro mortal, pero a la vez era liberación de un superyó tiránico y entrega a un mundo íntimo y ancestral que le atraía como un abismo prohibido. Otra contradicción importante, íntimamente vinculada a la anterior, es la que surge en Lovecraft entre su amor y su horror al pasado».[17]

Los Mitos de Cthulhu integran un panteón de deidades alienígenas extradimensionales y horrores que se alimentan de la humanidad y que tienen trazos de antiguos mitos y leyendas. El término *Mito de Cthulhu* fue acogido por el autor August Derleth después de la muerte de Lovecraft. El autor se refería a su mitología artificial como *Yog-Sothothería* (https://web.archive.org/web/20070930153844/http://www.sff.net/people/timpratt/611.html).

Sus historias crearon uno de los elementos de mayor influencia en el género del horror: el *Necronomicón*, el escrito secreto del árabe Abdul Alhazred. El impacto y la fortaleza del concepto del mito ha llevado a algunos a concluir que Lovecraft basó su trabajo en mitos pre-existentes y en creencias ocultistas. Ediciones apócrifas del *Necronomicón* también han sido publicadas a través de los años.

Su prosa es anticuada, y frecuentemente usaba vocabulario arcaico u ortografía en desuso, así como adjetivos de uso poco habitual como (gibosa, ciclópeo o atávico), con frecuentes intentos de transcribir dialectos, que han sido calificados de imprecisos. Su trabajo, al ser Lovecraft un anglófilo, está plasmado en un inglés británico utilizando comúnmente escritura anacrónica.

Lovecraft fue un prolífico escritor de cartas. Durante su vida escribió miles de ellas, aunque no se conoce el número exacto. Una estimación de 100.000 parece ser acertada, como apunta L. Sprague de Camp. En algunas ocasiones las fechaba 200 años antes de la fecha en que habían sido escritas, lo que las databa en la época colonial, antes de la Guerra de Independencia de los Estados Unidos (una guerra que lo hería por su anglofilia). Explica que, según él, los siglos XVIII y XX habían sido los

mejores; el primero siendo el siglo de nobleza y de gracia y el segundo de la ciencia, en tanto que el siglo XIX, en particular la Era Victoriana, habría sido un error.[*cita requerida*]

Etapas

Se suelen señalar en la evolución literaria de Lovecraft diversas etapas marcadas por el influjo de sus autores favoritos en esas épocas.[18] Cada fase tuvo su periodo de apogeo, mas no es posible precisar una fecha exacta de inicio y término dado que las tres se superponen.[19]

- **Etapa gótica** (1905 - 1920), en la que impera el magisterio de Edgar Allan Poe. Compone cuentos con los elementos clásicos del horror: grandes y antiguos castillos, páramos lejanos y desolados, la noche como liberadora del mal. Destacan *The beast in the cave* (1905) y *The outsider*, impresa después (1921), pero compuesta antes.

- **Etapa onírica** (1920 - 1927), profundamente influida por Lord Dunsany. Sus historias se desarrollan ahora en las fantásticas Tierras del Sueño, describiendo con detalle los paisajes de ensueño visitados. Siguiendo al Lord, tanto Lovecraft como su amigo y corresponsal Clark Ashton Smith (1893-1961), crearon relatos ambientados en mundos antiguos y mágicos, cercanos a la cultura y las leyendas mediterráneas, frente a la que reinventaba las mitologías y cuentos nórdicos, cuyo máximo representante sería J. R. R. Tolkien (1892-1973): *The cats of Ulthar* (*Los gatos de Ulthar*) (1920), *The Silver Key* (La llave de plata) (1926) o, su cumbre, *The dream-quest of unknown Kadath* (*La búsqueda onírica de la desconocida Kadath*) (1926-27; publicada en 1943).

- **Mitos de Cthulhu** (1927 - 1937), en que se percibe la impronta de Arthur Machen. En los relatos de este periodo desarrolla los mitos de su imaginación en torno a los dioses primordiales y describe infinidad de criaturas que acechan a la Tierra. Destacan *La llamada de Cthulhu* (1926), *El horror de Dunwich* (1928) y *La sombra sobre Innsmouth* (1931), entre otros.

Otros autores distinguen, por el contrario, ciclos o proyectos narrativos más específicos:

- Ciclo Onírico (*The white ship*)
- Ciclo de Nueva Inglaterra (*El color que cayó del cielo*)
- Ciclo de las Civilizaciones Perdidas (*The nameless city*)
- Ciclo de Randolph Carter (*The silver key*)
- Ciclo de los Mitos de Cthulhu (*Dunwich's horror*)

Temas

En las historias de Lovecraft se repiten varios temas:

Conocimiento prohibido

> «No hay en el mundo fortuna mayor, creo, que la incapacidad de la mente humana para relacionar entre sí todo lo que hay en ella. Vivimos en una isla de plácida ignorancia, rodeados por los negros mares de lo infinito, y no es nuestro destino emprender largos viajes. Las ciencias, que siguen sus caminos propios, no han causado mucho daño hasta ahora; pero algún día la unión de esos disociados conocimientos nos abrirá a la realidad, y a la endeble posición que en ella ocupamos, perspectivas tan terribles que enloqueceremos ante la revelación, o huiremos de esa funesta luz, refugiándonos en la seguridad y la paz de una nueva edad de las tinieblas.»
>
> H. P. Lovecraft, *La llamada de Cthulhu* (1928)

Los protagonistas de las historias de Lovecraft siempre son conducidos a la «unión de esos disociados conocimientos», y también así comienzan muchas de sus historias. Cuando tal cosa ocurre, la mente del protagonista o investigador, por lo general, queda destruida por la abismal enormidad de lo descubierto, al ser incapaz de asimilar semejante conocimiento. Aquellos que se cruzan con manifestaciones «vivas» de lo incomprensible, se vuelven locos.

Aquellos personajes que intentan hacer uso de este conocimiento están, invariablemente, condenados. Algunas veces su trabajo atrae la atención de seres malévolos; ocasionalmente, son aniquilados por monstruos de su propia creación.

Influencias extraterrenas en la humanidad

Los seres de los Mitos de Lovecraft a menudo se sirven de humanos. Cthulhu, por ejemplo, es venerado bajo distintos nombres por diferentes cultos alrededor del mundo, como los esquimales de Groenlandia y los practicantes del vudú de Luisiana.[20]



Cthulhu, una de las creaciones de Lovecraft.

Los adoradores son utilizados por Lovecraft debido a motivos narrativos como ayuda en el hilo conductor de la historia. A veces intervienen de forma directa en la acción. La mayoría de los seres de los Mitos son extremadamente poderosos para ser derrotados por humanos, y su conocimiento directo significa, normalmente, que la víctima se vuelva loca. Cuando se llega a un acuerdo con ellos, Lovecraft necesita una forma de proveer una estructura dramática para construir el hilo tensor sin llevar la historia a un final prematuro. Los adoradores le ofrecen la forma de revelar información sobre sus «dioses» en pequeñas dosis, y haciendo posible para los protagonistas ganar batallas temporales. Lovecraft, como sus contemporáneos, imaginó «salvajes» cercanos a la Tierra, es decir, en el caso de Lovecraft, cercanos a Cthulhu.

A propósito de esta temática, Jorge Luis Borges escribió el cuento "There are more things", incluido en el volumen *El libro de arena*, como homenaje a Lovecraft.

Culpa atávica

Otro tema recurrente en las historias de Lovecraft es la idea de que los descendientes en una línea de sangre nunca pueden escapar de los crímenes cometidos por sus antepasados, si éstos han sido lo suficientemente atroces. Los descendientes pueden estar alejados en tiempo y en espacio (y, además, en culpabilidad) del acto en sí mismo, pero la sangre se lo revelará (*Las ratas en las paredes*, *El horror oculto*, *Arthur Jermyn*, *El alquimista*, *La sombra sobre Innsmouth* y *El caso de Charles Dexter Ward*).

Un ejemplo de crimen que Lovecraft considera lo suficientemente atroz para que tenga esta clase de consecuencias es el canibalismo (*El grabado en la casa* y *Las ratas en las paredes*).

Imposibilidad de escapar del destino

A menudo, en las historias de Lovecraft, el protagonista es incapaz de controlar sus propias acciones, o encuentra imposible cambiar el curso de los acontecimientos. Muchos de estos personajes escaparían del peligro si simplemente corrieran en dirección opuesta, aunque esta posibilidad nunca surge o es de alguna forma sometida por una entidad externa, como en *El color que cayó del cielo*. Con frecuencia estos sujetos se encuentran bajo la influencia de algún ser malévolo u otros seres. Con la misma inevitabilidad que el destino del ancestro, huir o suicidarse no proporciona la completa seguridad de escapar (*La cosa en el umbral*, *El intruso*, *El caso de Charles Dexter Ward*, etc.) En algunos casos, este destino se manifiesta para toda la humanidad, y no existe escape posible (*En la noche de los tiempos*, *La sombra sobre Innsmouth*). En relatos como *Los sueños en la casa de la bruja*, la poética de Lovecraft apunta a la imposibilidad de triunfo de los saberes popular y científico (las leyendas y la ciencia) frente al horror de lo desconocido.

La civilización amenazada

Lovecraft juega a menudo con la idea de la civilización que lucha penosamente contra elementos bárbaros y primitivos. En algunas historias esta lucha es a nivel individual; la mayoría de sus protagonistas poseen una cultura y unos estudios elevados, pero se ven gradualmente corrompidos por una influencia maligna.

En estas historias, la «maldición» es normalmente hereditaria, o por cruzarse con seres no humanos (*Hechos tocantes al difunto Arthur Jermyn y su familia* en 1920, *La sombra sobre Innsmouth* en 1931) o a través de cierta influencia mágica (*El caso de Charles Dexter Ward*). La degradación física y mental aparecen de forma conjunta. El tema de la «sangre corrompida» podría representar la preocupación de Lovecraft respecto la historia de su familia, particularmente la muerte de su padre debido a que Lovecraft sospechaba que fue a causa de un desorden sifilítico.

En otras historias, una sociedad al completo es amenazada por la barbarie. A veces, dicho barbarismo es representado por una amenaza externa, con una civilización destruida por la guerra (*Polaris*). De vez en cuando, un pequeño grupo de gente cae en decadencia y surge espontáneamente un atavismo (*El horror oculto*). Mucho más frecuentemente, tales historias involucran a una cultura civilizada que es gradualmente socavada por una clase baja marginal, sin educación ni derechos, que se halla influida por fuerzas inhumanas.

Racismo

Un componente común en el trabajo inicial de Lovecraft es asociar la virtud, el intelecto, una clase elevada, civilización y racionalidad a la raza blanca, que a menudo contrapuso con el corrupto, intelectualmente inferior, incivilizado e irracional, que asoció con gente de clase baja, racialmente impura, y/o no de raza europea, de piel oscura, que frecuentemente eran los villanos en sus historias.

Algunas de sus opiniones racistas más cruentas pueden localizarse en sus primeras poesías escritas en su juventud, particularmente en *On the creation of Niggers* y *New England Fallen* (ambas de 1912). En *On the*

creation of Niggers, Lovecraft plasma de una forma muy cruda sus prejuicios, caracterizando explícitamente a la gente negra como subhumanos:

Idioma original	Traducción
When, long ago, the gods created Earth; In Jove's fair image Man was shaped at birth. The beasts for lesser parts were designed; Yet were too remote from humankind. To fill the gap, and join the rest of Man, Th'Olympian host conceiv'd a clever plan. A beast they wrought, in semi-human figure, Filled it with vice, and called the thing a Nigger.	Cuando tiempo atrás, los dioses crearon la Tierra; A imagen y semejanza de Júpiter al incipiente Hombre moldeaban. Para tareas menores las bestias fueron creadas; Aunque de la especie humana muy alejadas estaban. Para llenar el vacío y unirlas al resto de la Humanidad, Los anfitriones del Olimpo ingeniaron un astuto plan. Una bestia forjarían, una figura semihumana, Colmada de vicios, y «negro», fue llamada.

En *La llamada de Cthulhu*, Lovecraft describe a un grupo mestizo de adoradores de Cthulhu:

> «Examinados en el cuartel de la policía, luego de un viaje agotador, los prisioneros resultaron ser mestizos de muy baja ralea, y mentalmente débiles. Eran en su mayor parte marineros, y había algunos negros y mulatos, procedentes casi todos de las islas de Cabo Verde, que daban un cierto

> matiz vudú a aquel culto heterogéneo. Pero no se necesitaron muchas preguntas para comprobar que se trataba de algo más antiguo y profundo que un fetichismo africano. Aunque degradados e ignorantes, los prisioneros se mantuvieron fieles, con sorprendente consistencia, a la idea central de su aborrecible culto.»

Lovecraft también expresó en alguna ocasión creencias racistas y etnocéntricas en su cartas personales[21] En una carta fechada el 23 de enero de 1920, Lovecraft escribió:

> «Para el hombre evolucionado —la cumbre del perfeccionamiento orgánico en la Tierra—, ¿qué rama del pensamiento se ajusta mejor que aquella que conquista las más altas y exclusivas facultades humanas? El salvaje primitivo, o simio, simplemente rebusca en la selva para encontrar una compañera; ¡el ario eminente debe elevar sus ojos a los mundos de más allá y considerar su relación con el infinito!»

En *Herbert West: Reanimador*, Lovecraft describe a un varón afroamericano que acaba de fallecer:

> «Era un ser repugnante, con pinta de gorila, unos brazos anormalmente largos que me parecían de manera inevitable patas anteriores, y una cara que irremediablemente hacía pensar en los secretos insondables del Congo y las llamadas de tam-tam bajo una luna misteriosa. El cuerpo debió tener peor aspecto en vida, pero el mundo contiene mucha fealdad.»[22]

En *El horror de Red Hook*, un personaje es descrito como «un árabe con una odiosa boca negroide».[23] En la obra *El lazo de Medusa*, escrito para Zealia Bishop, la sorpresa final de la historia —tras revelar que el villano de la historia es una medusa vampírica— es que ella

> «...era débil, y sutilmente, aún a los ojos del genio, el vástago indiscutible de los primeros pobladores de Zimbabwe. No es de extrañar que tuviera un lazo con la anciana bruja Sophonisba… ya que, en una diluida proporción, Marceline era negra».[24]

En *El caso de Charles Dexter Ward*, se presenta de forma condescendiente a una pareja afroamericana:

> «Conocía a la familia negra que habitaba la casa y fue cortésmente invitado a visitar el interior por el viejo Asa y su fornida esposa, Hannah.»

En un claro contraste con el propietario, al parecer extranjero::

> «… un hombre de facciones ratoniles y acento gutural…»

Los narradores en *La calle*, *Herbert West: Reanimador*, *Él*, *La llamada de Cthulhu*, *La sombra sobre Innsmouth*, *El horror de Red Hook*, y en muchos otras historias, expresan sentimientos que podrían ser considerados hostiles hacia los judíos. Se casó con una mujer ucraniana de ancestros judíos, Sonia Greene, quien más tarde comentó que tenía que recordarle constantemente sus raíces cuando realizaba algún comentario antisemita. «Siempre que nos encontrábamos en las calles de Nueva York, abarrotadas de personas de distintas nacionalidades y credos —escribió Greene después de su divorcio— Howard venía lívido de la rabia. Parecía que iba a perder la cabeza».[25]

Hasta cierto punto, las ideas de Lovecraft referentes a la raza reflejaban actitudes comunes en esa época, y particularmente las leyes de segregación racial se hacían cumplir en la mayor parte del territorio estadounidense, y muchos estados promulgaban leyes eugenésicas y prohibiciones en contra del mestizaje, que también eran comunes en áreas no católicas en Europa.

Un movimiento popular durante la década de 1920, dio como resultado en una drástica restricción en la inmigración hacia los Estados Unidos, culminando en la Ley de Inmigración de 1924, que ponía de manifiesto testimonios de expertos ante el Congreso de Estados Unidos sobre la amenaza hacia la sociedad americana en la asimilación de «personas de baja cultura» del este y del sur de Europa.

Lovecraft era en un principio un anglófilo confeso, y sostenía que la cultura inglesa era el pináculo comparativo de la civilización, y consideraba a los descendientes de los primeros ingleses en América como una rama de segunda clase, y todos los demás, por debajo de ellos (por ejemplo, su poema An American to Mother England. Su amor por la historia y la cultura inglesa se ve a menudo reflejado en su trabajo (como la nostalgia del Rey Kuranes por Inglaterra en *La búsqueda onírica de la desconocida Kadath*).

Las ideas de Lovecraft sobre la eugenesia se extendían a menudo sobre sus personajes de raza blanca. Mostró una mayor simpatía por la raza caucásica y los grupos culturales europeos. El narrador de *Aire frío* habla despectivamente de los pobres hispanoamericanos de su vecindario, pero respeta al rico y aristócrata Dr. Muñoz, por sus orígenes celtíberos, y porque es «un hombre de cuna, culto y de buen gusto». Los descendientes degenerados de los inmigrantes holandeses en las Montañas Catskill, «quienes corresponden exactamente con la basura blanca en el sur» (*Más allá del muro del sueño*, 1919), son elementos comunes. En *El Templo*, el narrador es un capitán de un U-Boot de la Primera Guerra Mundial cuya fe en su «inquebrantable voluntad germánica» y la superioridad de su patria lo llevan a ametrallar a los supervivientes que se encontraban en botes salvavidas; más tarde, asesina a su propia tripulación, mientras lo ciega la maldición que ha atraído sobre él. De hecho, según *Lovecraft: Una biografía*, por L. Sprague de Camp, Lovecraft estaba horrorizado por los informes de violencia antisemita en Alemania (antes de la Segunda Guerra Mundial, que no viviría para ver), sugiriendo que el escritor a pesar de todo, se oponía al exterminio de aquellos que consideraba «inferiores».

El racismo de Lovecraft ha sido un foco continuado de interés académico e interpretativo. S. T. Joshi, uno de los primeros eruditos en Lovecraft, observa que «no hay ninguna negación del racismo en Lovecraft, ni puede

ser interpretada simplemente como “típico de su época”, ya que parece que Lovecraft expresó sus opiniones más pronunciadamente (aunque generalmente no para su publicación) que muchos otros contemporáneos. Es también absurdo negar que el racismo entra en su ficción».[26] Michel Houellebecq defiende que «el odio racial» proporcionaba la fuerza y la inspiración emocional para muchas de las mejores obras de Lovecraft.

El antagonismo racista de Lovecraft es un corolario de su noción nihilista del determinismo biológico: *En las montañas de la locura*, donde los exploradores descubren pruebas de una raza totalmente extraterrestre (Antiguos) que creó seres humanos mediante bioingeniería, pero fue destruida finalmente por sus brutales esclavos, los Shoggoth. Incluso después de que varios miembros de la expedición mueran a manos de los Antiguos y los Shoggoth, se aprecia cierta simpatía por parte del narrador hacia estos seres:

> «¡Pobre Lake, pobre Gedney... y pobres Primordiales! Científicos hasta el final. ¿Qué hicieron ellos que no hubiéramos hecho nosotros en su lugar? ¡Santo Dios, qué inteligencia y qué tenacidad! ¡Qué manera de enfrentarse con lo increíble, igual que aquellos parientes y antepasados suyos que se habían enfrentado también con cosas casi igualmente extrañas! Animales radiados, plantas, monstruos, semilla de estrellas, no sé qué habían sido, pero ahora eran hombres.»

Estas líneas del pensamiento en la visión del mundo de Lovecraft - racismo y una romántica defensa reaccionaria del orden cultural frente a la degeneración del mundo moderno - han conducido a algunos estudiosos a establecer una afinidad especial con el aristocráta, antimodernista y tradicionalista Julius Evola:

> «Ciertamente, *La búsqueda onírica de la desconocida Kadath*, con su grandiosa representación de su ciudad, Onyx, irradia el fresco y elegante espíritu de la Tradición, que entra en contraposición a la que en muchas historias es

> el pozo de la decadencia, Innsmouth, cuya endogámica población es compuesta en parte por los vástagos de la concepción contranatura de lujuriosos marineros con monstruos marinos; la fuerza negativa de la Tradición. La eterna lucha entre la titánica fuerza de la luz y las telúricas fuerzas del caos, es reflejada en su trabajo y en su racismo.»

[27] Por otra parte, algunos autores consideran que el racismo de Lovecraft era más que nada de índole cultural e intelectual, pasivo e introvertido (como lo evidencía el hecho de que el poeta Samuel Loveman, uno de sus mejores amigos, quien era judío y homosexual, no se enteraría del antisemitismo y homofobia de Lovecraft hasta varios años después de la muerte de este a través de Sonia Greene), más que brutalmente biológico, proactivo y extrovertido -como el de los primeros nazis de esa época quienes ya promovían el odio y la agresión a otras razas en forma activa y despiadada- siendo que Lovecraft expresa en algunas de sus historias cierta admiración a personas de distintos orígenes que han asimilado las costumbres, buenos modales y artes anglosajonas y por el hecho de haberse casado con una judía a quien él mismo consideraba una mujer sumamente inteligente y "bien asimilada".

En sus últimos años la antipatía de Lovecraft por ciertas razas y culturas específicas se sublimó en un desprecio a la ignorancia, soberbia y egoísmo de la especie humana en general (incluyendo a los sajones) y la risible e irónica insignificancia de la humanidad y sus vicios ante la magnificencia y misterio del universo no conocido, evidente en el desarrollo y desenlace de la mayoría de sus últimas obras de horror cósmico.

Las mujeres

Las mujeres en la obra de Lovecraft escasean, y no son compasivas, comprensivas ni amables. Los pocos personajes femeninos en sus historias, - como Asenath White (si bien de hecho era un perverso hechicero que se había apoderado del cuerpo de una inocente chica) en *La cosa en el umbral* y Lavinia Whateley en *El horror de Dunwich* - son, de forma invariable, sirvientas de las fuerzas del mal. El romance se encuentra casi ausente de sus historias; cuando aparece el amor, es normalmente de forma platónica

(*El árbol, Cenizas*). Sus personajes viven en un mundo donde la sexualidad tiene connotaciones negativas - si es reproductiva, suele dar nacimientos de seres sub-humanos *El horror de Dunwich* -. En este contexto, puede ser de ayuda prestar atención a la escala del horror de Lovecraft, que es frecuentemente descrito por "horror cósmico". Operando a escalas cósmicas, tal y como operan estas historias, asignan a la humanidad un rol insignificante, por lo que no es a la sexualidad femenina a lo que estos relatos niegan su rol positivo y vital, es a la sexualidad humana en general.

Además, Lovecraft sostiene en una carta privada (enviada a una de sus amigas escritoras y poetisas) que la discriminación en contra de la mujer es una superstición oriental, de la cual los arios deberían liberarse. Dejando el racismo aparte, la carta parece excluir una misoginia consciente, como de hecho, parece estar descartada de su vida privada.

Riesgos de la ciencia

Al llegar el siglo XX, la dependencia y confianza del ser humano respecto la ciencia fue aumentando significativamente, abriendo nuevos mundos y proporcionando herramientas mediante las cuales se puede comprender mucho mejor el mundo en el que se vive. Lovecraft aprovechaba huecos, lagunas en el conocimiento del universo y las convertía en tenebrosas ciénagas del horror. En la obra *El color que cayó del cielo*, se pone de manifiesto la incapacidad de la ciencia para comprender un extraño meteorito, lo que lleva a un paroxismo demencial.

En una carta dirigida a James F. Morton en 1923, Lovecraft define la Teoría de la Relatividad de Albert Einstein como un lanzamiento del mundo al caos y haciendo del cosmos una broma. En otra carta, escrita en 1929 y dirigida a Harris Woodburn, Lovecraft especula con la comodidad que proporciona la ciencia y el riesgo que supondría que se colapsara. Es más, en una época donde el ser humano veía la ciencia como algo tremendamente poderoso e ilimitado, Lovecraft se dio cuenta de su potencial alternativo y sus tenebrosos resultados.

Estilo

El estilo de Lovecraft es muy característico e inconfundible, pero no era lo que se dice un "estilista"; se limitaba a conseguir un tono siempre serio y solemne. Comparado, por ejemplo, con otro maestro del género de terror, Montague R. James, carece de ironía, su cultura se muestra impostada y crea atmósferas desde el principio, no como M. R. James, quien las va levantando poco a poco acumulando contrastes y sutilezas hasta el desastre final. Sin embargo, y por el contrario, es el rey del tono; usa demasiados adjetivos y palabras polisílabas y un *tempo* narrativo lento y moroso que logra distanciar a un lector acostumbrado a lecturas más rápidas y directas, menos oscilantes y sinuosas, y lo instala en otra órbita en la que se siente perdido. Además, repite machaconamente ciertas palabras que van predisponiendo poco a poco la sensibilidad del lector en el nivel que le interesa ("atávico", "numinoso", "inmemorial", "arcano"...).

Como suele narrar desde el punto de vista de un erudito, usa un inglés arcaico y avejentado que le sirve para conferir una falsa autoridad polvorienta y la patina del tiempo a lo que narra, inventándose una bibliografía ficticia de grimorios en latín, árabe o hebreo (el *Necronomicón* de Abdul Alhazred, *De Vermis Mysteriis*, el *Liber Ivonis* aportación de su discípulo Robert Bloch, el Cultes de Goules del Conde D'Erlette etc.). También le ayuda a desorientar y desenfocar el juicio del lector el empleo de la primera persona, que funde lector y protagonista, pero con la argucia de que este último suele ser un solitario sin vida ordinaria ni necesidades sociales ni placeres confesos, ensimismado y cercano al suicidio y la locura, haciendo que asimile su psicología atormentada y acrecentando su miedo. Describe todo con prolijidad... pero nunca, salvo al final de su carrera -y quizá por la reescritura de su testaferro August Derleth- al monstruo, al que deja obrando en un plano abstracto mucho más ominoso. Gusta de esparcir sensaciones vagas e indefinibles que propenden a crear ilusiones de inseguridad y trascendencia, desordenando la realidad espacio-temporal. Su escritura tiende a una especie de religiosidad ritual de ecos paganos pero arreligiosa, pues el autor era ateo: Lovecraft excluye conscientemente la religión, que podría ofrecer algún consuelo ante el horror inevitable.[18]

Obra, filmografía y adaptaciones

Influencia

A partir de los años 60, la obra de Lovecraft, aparte de gozar de adaptaciones más o menos fidedignas al cómic, inspiraría obras originales. Es el caso de *Lone Sloane* (1966) de la que su autor, Philippe Druillet, diría

> Es muy lovecraftiano, excepto en que los protagonistas humanos de Lovecraft son siempre vencidos mientras que Lone Sloane sale siempre bien librado. Aparentemente es pasivo, pero es él quien en realidad conduce el juego.[28]

Otras muchas obras, como *Tales Of Peter Hypnos* (1975-76) de Josep María Beà, también se muestran deudoras de la obra del escritor de Providence.[29]

Además de ser inspiración de trabajos literarios, el mundo de la música ha sido también muy influido por Lovecraft. Grupos de metal extremo (géneros como el *black metal*, *death metal*, etcétera) las letras de algunas de sus canciones abarcan pasajes de algunas obras del autor, así como abordan de igual manera la mitología lovecraftiana. Algunos grupos son: Morbid Angel,[30] Arzachel, Shub Niggurath, Mercyful Fate,[30] Metallica,[30] Draconian, Cradle of Filth, Internal Suffering, Tiamat e Iron Maiden.[30] El músico argentino Claudio Gabis compuso lo que en su discografía se conoce como *Trilogía Fantástica*, las canciones "Más allá del valle del tiempo", "Fiebre de la ruta" y "El viaje de Lord Dunsany", basadas en la literatura de Lovecraft.[31] [32] [33]

Lovecraft es considerado como uno de los autores de literatura fantástica más influyentes del siglo XX y un maestro del género de terror literario.[1]

Véase también

- Mitos de Cthulhu
- Cosmicismo
- *La llamada de Cthulhu*

Referencias

Notas

1. Esta situación tiene un paralelismo muy cercano con la obra semiautobiográfica *Él*, como mostró Michel Houellebecq en *H. P. Lovecraft: Contra el mundo, contra la vida*.

Citas

1. Marín Rodrigo, Inés (18 de abril de 2014). «Lovecraft, la reencarnación del terror» (http://www.abc.es/cultura/libros/20140418/abci-lovecraft-reencarnacion-terror-201404151913.html). Abc.es. Consultado el 26 de julio de 2016.
2. Prólogo a *Los mitos de Cthulhu*, p. 18
3. Sullivan, Jack, et al. (1986). *The Penguin Encyclopedia of Horror and the Supernatural* (en inglés). New York: Viking Press. p. 272. ISBN 0-670-80902-0. «Algunos han criticado sus escritos por su forma lujosa y llena de adjetivos; pero el balance y el equilibrio en sus mejores historias justifican por completo su habitual experimentación deliberada. Fue bien leído en ejemplos anteriores del género y se hizo cargo de sus dispositivos, manipulándolos y ampliándolos con una facilidad convincente. Lovecraft reflexionó sobre la estética de la ficción de terror, como atestiguan numerosos pasajes de sus cartas. Y el largo ensayo *El horror sobrenatural en la literatura* (1927, rev. 1936) es una exposición capaz de los principios de la historia sobrenatural, así como un estudio exhaustivo del campo. En él asistió para definir el atractivo particular de la historia de terror, en la que "debe existir una cierta atmósfera de temor sin aliento e inesperado de fuerzas exteriores desconocidas", y trazó el desarrollo de la novela gótica a través del trabajo de Walpole, Radcliffe, Lewis y Maturin».
4. King, Stephen: *Danza macabra*. Ed. Valdemar - Madrid, 2006. ISBN 84-7702-545-2, p. 60
5. *Ibíd.*, p. 107
6. S. T. Joshi (1 de junio de 2007). «The Modern Word» (https://web.archive.org/web/20121126021249/http://www.themodernword.com/SCRIPTorium/lovecraft.html). *H. P. Lovecraft* (en inglés). Archivado desde el original (http://www.themodernword.com/scriptorium/lovecraft.html) el 26 de noviembre de 2012. Consultado el 7 de diciembre de 2012. «Él no era "extraño en este siglo", como

el "Forastero" dice de sí mismo. Incluso su ficción, si se lee atentamente, puede verse como algo más que los sueños escapistas de un anticuario cariñoso: superficialmente tenemos cosas como el descubrimiento de Plutón citado en *El que susurra en la oscuridad* (1930) o la aún controvertida teoría de la deriva continental en *En las montañas de la locura* (1931); más profundamente tenemos a Einstein, Planck y Heisenberg recurriendo de manera significativa en la ficción posterior, o las metáforas transparentes para el futuro desarrollo estético, político y económico de la humanidad en las civilizaciones extraterrestres en *El túmulo* (1929-30), *En las montañas de la locura*, y *La sombra del tiempo*».

7. Oates, Joyce Carol (31 de octubre de 1996). «The King of Weird» (http://www.nybooks.com/articles/1376). *The New York Review of Books* **43** (17). Consultado el 7 de diciembre de 2012.
8. Houellebecq, 2006, p. 23.
9. Rossi, Jorge Óscar. «Los Mitos de Cthulhu: Lovecraft, Derleth y otros amigos» (http://www.literareafantastica.com.ar/lovecirculo.html). Quintadimension.com. Consultado el 21 de noviembre de 2017.
10. Guillermo del Toro (2008). *Lovecraft: Fear of the Unknown* (https://www.youtube.com/watch?v=6XpV2h3gvv0) (documental). Wryd. Escena en 6:38. Consultado el 19 de noviembre de 2017.
11. *H. P. Lovecraft: Contra el mundo, contra la vida*, Michel Houellebecq
12. Houellebecq y 2006, p.86-87.
13. Lovecraft, Howard Phillips; Llopis, Rafael (2005) [Primera edición 1969]. *Los Mitos de Cthulhu*. Alianza Editorial. ISBN 84-206-3666-5.
14. Carta a Elizabeth Toldridge, 8 de marzo de 1929, citado en *Lovecraft: A Look Behind the Cthulhu Mythos*
15. Llopis en la introducción a *Los mitos de Cthulhu*, p. 26
16. *Ibíd*., p. 27
17. *Historia natural de los cuentos de miedo*, p. 182
18. El estilo lovecraftiano (http://lovecraftiana.com.ar/Web2/index.php/su-obra/81-el-estilo-lovecraftiano). Lovecraftiana.com.ar
19. H. P. Lovecraft; Gaut vel Hartman, Sergio (2012). «Introducción. Etapas creativas de un genio fóbico.». *El horror de Dunwich*. Buenos Aires: Andrómeda. ISBN 978950722024-1.
20. H.P. Lovecraft, *La llamada de Cthulhu* , p. 35-36.
21. Consultar la carta a J. Vernon Shea, 25 de septiembre de 1933, n.º 648, *Selected Letters IV*, Arkham House.
22. H. P. Lovecraft, *Herbert West, Reanimator, Dagon y otras historias macabras*, p. 146.

23. H. P. Lovecraft, *El horror en Red Hook*, *Dagon y otras historias macabras*, p. 258.
24. «El lazo de Medusa», Zealia Bishop y H. P. Lovecraft, *El museo de los horrores*, editorial EDAF, p. 323.
25. Citado en *Lovecraft*, Carter, p. 45.
26. En su libro *H.P. Lovecraft: Contra el mundo, contra la vida*.
27. Schwarz, Martin. «H. P. Lovecraft - Man and Myth» (https://web.archive.org/web/20070807084529/http://www.centrostudilaruna.it/schwarzlovecraft.html) (en inglés). Archivado desde el original (http://www.centrostudilaruna.it/schwarzlovecraft.html) el 9 de agosto de 2007. Consultado el 21 de noviembre de 2017.
28. Philippe Druillet en entrevista con Claude Moliterni para el número trece de la revista *Phénix*. Traducción de un extracto de la misma por Antoni Segarra para el número 3 de *Totem*, Editorial Nueva Frontera, S. A., Madrid, 1977, p. 8.
29. "Josep María Beà, libador neuronal", entrevista al autor realizada por el Señor Ausente, en Mondo Brutto nº 39, mayo 2008, pp. 85 a 86.
30. Lagás, Jorge I. (20 de agosto de 2015). «10 canciones inspiradas por H.P. Lovecraft en sus 125 años» (http://www.futuro.cl/2015/08/10-canciones-inspiradas-por-h-p-lovecraft-en-sus-125-anos/). Futuro.cl. Consultado el 21 de noviembre de 2017.
31. «[1] (http://www.youtube.com/watch?v=hqrF0_MiTac&feature=plcp)» Más allá del valle del tiempo - Gabispace.
32. Mano de Mandioca (http://manodemandioca.blogspot.com.ar/2011/12/claudio-gabis-y-la-pesada-mas-alla-del.html)
33. En un círuclo de estrellas momentaneas (http://www.cinefania.com/cinebraille/etrock.shtml) Cinefania.

Bibliografía

Bibliografía selecta de obras de H. P. Lovecraft y de otros autores del Círculo de Lovecraft

- LOVECRAFT, Howard Phillips (2017). Leslie S. Klinger, ed. *H. P. Lovecraft anotado* (Axel Alonso Valle, trad.). Grandes libros. Ediciones Akal. ISBN 978-84-460-4386-7.
- LOVECRAFT, Howard Phillips (2013). *Más allá de los eones y otras historias en colaboración* (José María Nebreda, trad.). Gótica / GOT-091. Madrid: Valdemar. ISBN 978-84-7702-741-6.

- LOVECRAFT, Howard Phillips (2012). *El miedo que acecha (cultos blasfemos, entidades abominables...)* (Juan Antonio Molina Foix, Francisco Torres Oliver y José María Nebreda, trad.). El Club Diógenes / CD-308. Madrid: Valdemar. ISBN 978-84-7702-730-0.
- LOVECRAFT, Howard Phillips (2012). *La búsqueda en sueños de la ignota Kadath y otras aventuras oníricas de Randolph Carter* (Juan Antonio Molina Foix y José María Nebreda, trad.). El Club Diógenes / CD-303. Madrid: Valdemar. ISBN 978-84-7702-715-7.
- LOVECRAFT, Howard Phillips (2010). Juan Antonio Molina Foix, ed. *El horror sobrenatural en la literatura, y otros escritos teóricos y autobiográficos*. Gótica 80. Madrid: Valdemar. ISBN 978-84-7702-667-9.
- LOVECRAFT, Howard Phillips (2008). *En las montañas de la locura* (Francisco Torres Oliver, trad.). El Club Diógenes / CD-216. Madrid: Valdemar. ISBN 978-84-7702-618-1.
- LOVECRAFT, Howard Phillips (2005—2007). *Narrativa completa*. Gótica. Dos volúmenes. Madrid: Valdemar.

1. Juan Antonio Molina Foix, ed. (2005, 2006 [2ª edición]). *Volumen I* (Juan Antonio Molina Foix, Francisco Torres Oliver y José María Nebreda, trad.). Gótica 62. ISBN 978-84-7702-529-0.
2. Juan Antonio Molina Foix, ed. (2007). *Volumen II* (Francisco Torres Oliver y Juan Antonio Molina Foix, trad.). Gótica 63. ISBN 978-84-7702-587-0.

- LOVECRAFT, Howard Phillips y otros (2007). *Cuentos de los Mitos de Cthulhu* (Francisco Torres Oliver, trad.). El Club Diógenes. Dos volúmenes. Madrid: Valdemar.

1. *Cuentos de los Mitos de Cthulhu 1. Los orígenes*. El Club Diógenes / CD-249. ISBN 978-84-7702-574-0.
2. *Cuentos de los Mitos de Cthulhu 2. El legado*. El Club Diógenes / CD-250. ISBN 978-84-7702-575-7.

- LOVECRAFT, Howard Phillips y otros (2003). *Nuevos cuentos de los mitos de Cthulhu* (José Luis Moreno Ruiz, trad.). Gótica. Madrid: Valdemar. ISBN 978-84-7702-437-8.
- LOVECRAFT, Howard Phillips (2002). *El caso de Charles Dexter Ward* (Francisco Torres Oliver, trad.). El Club Diógenes. Madrid: Valdemar. ISBN 978-84-7702-409-5.

- Lovecraft, Howard Phillips y otros (2001). *Cthulhu. Una celebración de los mitos* (Francisco Torres Oliver, trad.). Gótica. Madrid: Valdemar. ISBN 978-84-7702-356-2.
- Lovecraft, Howard Phillips (1994). *Hongos de Yuggoth y otros poemas fantásticos* (Juan Antonio Santos y Sonia Tribaldos, trad.). El Club Diógenes. Madrid: Valdemar. ISBN 978-84-7702-110-0.
- Lovecraft, Howard Phillips y otros (1976). *Los mitos de Cthulhu* (Francisco Torres Oliver y Rafael Llopis, trad.). Alianza Editorial. ISBN 84-206-1194-8.

Bibliografía de otros autores sobre la vida y obra de H. P. Lovecraft

- de Camp, L. Sprague (2002). *Lovecraft. Una biografía* (Francisco Torres Oliver, trad.). El Club Diógenes [Colección Avatares 1992, agotada]. Valdemar. ISBN 978-84-7702-402-6.
- Gómez, Teodoro (2006). *Lovecraft. La antología*. Océano. ISBN 84-7556-115-2.
- Hernández de la Fuente, David (2005). *Lovecraft. Una mitología*. ELR Ediciones. ISBN 978-84-87607-13-4.
- Houellebecq, Michel (2006). *H.P. Lovecraft. Contra el mundo, contra la vida*. Siruela. ISBN 978-84-7844-950-7.
- Llopis, Rafael (2013). *Historia natural de los cuentos de miedo* (edición corregida de la de 1974 por el autor, y puesta al día por José L. Fernández Arellano). Ediciones Fuentetaja. ISBN 978-84-95079-38-1.
- Ludueña Romandini, Fabián (2013). *H.P. Lovecraft. La disyunción en el Ser*. Hecho atómico ediciones. ISBN 978-98-7293-920-5.
- Lupoff, Richard A. (1992). *El libro de Lovecraft* (Elías Sarhan, trad.). Avatares. Madrid: Valdemar. ISBN 978-84-7702-056-1.

Enlaces externos

- Wikimedia Commons alberga una categoría multimedia sobre **H. P. Lovecraft**.
- Wikisource contiene obras originales de **H. P. Lovecraft**.
- Wikiquote alberga frases célebres de o sobre **H. P. Lovecraft**.
- El contenido de este artículo incorpora material de una **entrada (http://enciclopedia.us.es/index.php/H._P._Lovecraft)** de la *Enciclopedia Libre Universal*, publicada en español bajo la licencia

Creative Commons Compartir-Igual 3.0 (http://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/deed.es).

- The H.P. Lovecraft Archive (http://www.hplovecraft.com) (en inglés).

En español

- Un Esbozo Autobiográfico por H. P. Lovecraft. (http://freaks-fanzine.blogspot.mx/2009/05/un-esbozo-autobiografico-por-h-p.html)
- Reseña Autobiográfica a la vida y obra de H. P. Lovecraft por el estudioso en Lovecraftiana, Sergio Fritz (http://lovecraft.orgfree.com/intro.html)
- Congreso (https://web.archive.org/web/20090112163654/http://turan.uc3m.es/uc3m/inst/LS/lovecraft.html) celebrado en la Universidad Carlos III en homenaje a H.P. Lovecraft en el 70 aniversario de su muerte.
- Tercera Fundación (http://www.tercerafundacion.net/biblioteca/ver/persona/331?info=originales) Listado bibliográfico con todas las obras del autor, y su correspondiente edición/es en castellano.
- Textos de Lovecraft (http://www.dreamers.com/cisne/textos/lovecraft.html)
- *Lovecraft, poeta maldito* (http://www.literaturas.com/v0
- *El horror que resurge* (http://www.lavanguardia.com/libros/20140219/54402323282/lovecraft-horror-resurge.html), artículo de Javier Calvo en *La Vanguardia* (23 de febrero de 2014).
- Página oficial de H.P. Lovecraft (con datos, biografía y estudios de algunos de sus relatos) (http://www.hplovecraft.com) (en inglés)
- Web de la Universidad Miskatonic (http://www.miskatonic-university.org)
- Kezia L'Engle de Figueiredo: *Weird Fiction and the Unholy Glee of H. P. Lovecraft (http://www.tede.ufsc.br/teses/PLLE0260.pdf)* (Florianópolis, SC: Universidade Federal de Santa Catarina, 2003); trabajo académico que analiza la crítica de las obras de Lovecraft e de las maneras en cuales su teoría estética de la literatura gótica opera.

10/sec0803/suplemento/Articulomarzo8.html) Artículo en literaturas.com
- *El horror sobrenatural en la literatura* (http://www.alconet.com.ar/varios/libros/e-book_e/El_horror_sobrenatural_en_la_literatura.pdf) Traducción completa al castellano de este ensayo.

Obtenido de «https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=H._P._Lovecraft&oldid=107214328»

- Se editó esta página por última vez el 22 abr 2018 a las 22:33.
- El texto está disponible bajo la Licencia Creative Commons Atribución Compartir Igual 3.0; pueden aplicarse cláusulas adicionales. Al usar este sitio, usted acepta nuestros términos de uso y nuestra política de privacidad.
  Wikipedia® es una marca registrada de la Fundación Wikimedia, Inc., una organización sin ánimo de lucro.
- Desarrolladores
- Declaración de cookies

Círculo de Lovecraft

De Wikipedia, la enciclopedia libre


Algunos de los autores del movimiento: Lovecraft, Howard, Smith y Bloch

El **Círculo de Lovecraft** era un movimiento literario de escritores principalmente de la llamada *weird fiction* y que por lo general publicaban en las revistas pulp, especialmente *Weird Tales*. Como su nombre indica a él pertenecía, en calidad de líder, Howard Phillip Lovecraft, y junto a él estaban, entre otros, Robert Bloch, August Derleth, Robert E. Howard, Henry Kuttner, Clark Ashton Smith, Donald Wandrei y Frank Belknap Long.[1]

Géneros

Si bien los miembros pertenecientes participaban de una amplia gama de géneros literarios, lo más usual era la literatura de terror, ciencia ficción y fantasía, particularmente la fantasía épica. De este movimiento derivan a su vez varios subgéneros literarios como el horror cósmico que consiste en narraciones de terror pero con contenido completamente racional y materialista, es decir, donde el monstruo es un extraterrestre, ser de otra dimensión, cadáver resucitado, etc., pero nunca un fantasma, demonio o espíritu en el sentido tradicional.

También surge de este movimiento la espada y brujería, subgénero de la fantasía épica principalmente desarrollado por Robert E. Howard (creador de Conan el bárbaro) y Clark Ashton Smith (ciclos de Zothique e Hiperbórea), y que se diferencia de la fantasía heroica tradicional como la creada por J. R. R. Tolkien en que, por ejemplo, el héroe es más ambiguo moralmente, la sociedad es mucho más corrupta (hay prostitutas, ladrones, tiranos poderosos y crueles, los hechiceros suelen ser villanos que usan magia negra, etc.) y el sexo está mucho más presente con grandes dosis de erotismo. Esto se diferencia muchísimo de la literatura, por ejemplo, tolkieniana en donde una sociedad humana utópica y pulcra liderada por reyes y magos heroicos y de gran bondad, se enfrenta a fuerzas de maldad pura en un claro enfrentamiento del bien y del mal sin ambigüedades.

Relación entre los miembros

Por lo general la vinculación de los integrantes del movimiento era de manera epistolar. Era común que entre ellos se intercambiaran cartas y se compartieran ideas y opiniones recíprocas sobre sus trabajos, así como el uso de tramas y personajes que se prestaban libremente. Así, por ejemplo, Lovecraft menciona a Bran Mak Morn, un personaje picto de Robert E. Howard (con quien tenía una cercana amistad) en *The Whisperer in Darkness*.

Este intercambio de ideas moldeó los denominados Mitos de Cthulhu.

Por ejemplo, Clark A. Smith aportó a los Mitos de Cthulhu a los temibles Ubbo-Sathla, al dios Tsathoggua, a la araña apocalíptica, a Atlach-Nacha y el *Libro de Eibon*, escrito por un brujo prehumano de Hiperbórea (donde se suscitaban sus aventuras épicas) mismo que aparece en el canon general de textos que acompañan al Necronomicón de Lovecraft.

Robert E. Howard aportó a la biblioteca lovecraftiana el libro *Unaussprechlichen Kulten* que aparece en su cuento de terror *La piedra negra*. Frank Belknap Long aportó a los perros de Tíndalos, temibles criaturas interdimensionales sedientas de sangre. Henry Kuttner aportó al dios Nyogtha o *Aquel Que No Debería Existir*, asociado a los cultos de brujería en Salem.

El más joven del grupo, siendo adolescente cuando se incorporó, y uno de los protegidos de Lovecraft, era Robert Bloch, autor de *El vampiro estelar*, dedicado a su mentor y donde éste aparece como "el ocultista de Providence". Lovecraft devolvió el favor incorporando a Bloch en su relato *El morador de las tinieblas* donde el muchacho aparece como "Robert Blake". Bloch también aportó el libro *De Vermis Mysteriis* a la biblioteca maldita.

August Derleth, quien sería heredero de Lovecraft, aportó los libros *Cultes des Goules* y los *Fragmentos de Celaeno* a la lista de libros prohibidos de los Mitos, así como dos dioses: Ithaqua (el Wendigo) y Cthugha (el fuego primordial).

Finalmente, los diferentes autores comenzaron a desarrollar carreras propias e independientes. Robert E. Howard se hizo famoso por la Espada y brujería, especialmente su personaje Conan el bárbaro, aunque creó otros memorables y que han sido adaptados al cine como Red Sonja, Kull y Solomon Kane, también escribió relatos de ciencia ficción, western, detectives y ficción histórica. Además, Howard murió por suicidio antes que su cercano amigo Lovecraft. Kuttner y Long se decantaron por la ciencia-ficción a la que se dedicaron asiduamente al final de sus carreras. Smith que, junto con Lovecraft y Howard fue uno de los tres grandes de *Weird Tales*, también se embarcó en otros proyectos. Solo Derleth (continuador de la obra de Lovecraft) y Robert Bloch prosiguieron un poco más con los mitos a partir de la muerte de Lovecraft, sin embargo Bloch se hizo famoso por su relato *Psicosis* y por otros géneros literarios como la ciencia ficción y la novela policíaca además del terror.

Apodos

Cada miembro del Círculo de Lovecraft tenía un exótico apodo generalmente asociado a su personalidad:[2]

- Frank Belknap Long era **Belknapius** (helenización de su apellido)
- Donald Wandrei era **Melmoth** (personaje mítico irlandés).
- August Derleth era el **Conde d'Erlette** (galización de su apellido)
- Clark Ashton Smith era **Klarkash-Ton** (anagrama pronunciado guturalmente de sus nombres).
- Robert Bloch era **Bho-Blok** (nuevamente anagrama gutural de Bob -diminutivo de Robert- y su apellido Bloch).
- Virgil Finlay era **Monstro Ligriv** (anagrama).
- Robert E. Howard era **Bob Dos pistolas** (alusión a su origen tejano y su gusto por lo western).
- Y el propio maestro, H. P. Lovecraft que tenía tres apodos; **Ech-Pi-El** (sus iniciales escritas fonéticamente en inglés), **Abdul Alhazred** (el autor del Necronomicón) y **Luveh-Kerapf** (anagrama gutural de Lovecraft).

Referencias

1. http://www.guzmanurrero.es/index.php/Escritores/el-circulo-de-lovecraft.html

2. https://web.archive.org/web/20090530010418/http://www.tumbaabierta.com/literatura/004_2lovecraft.php

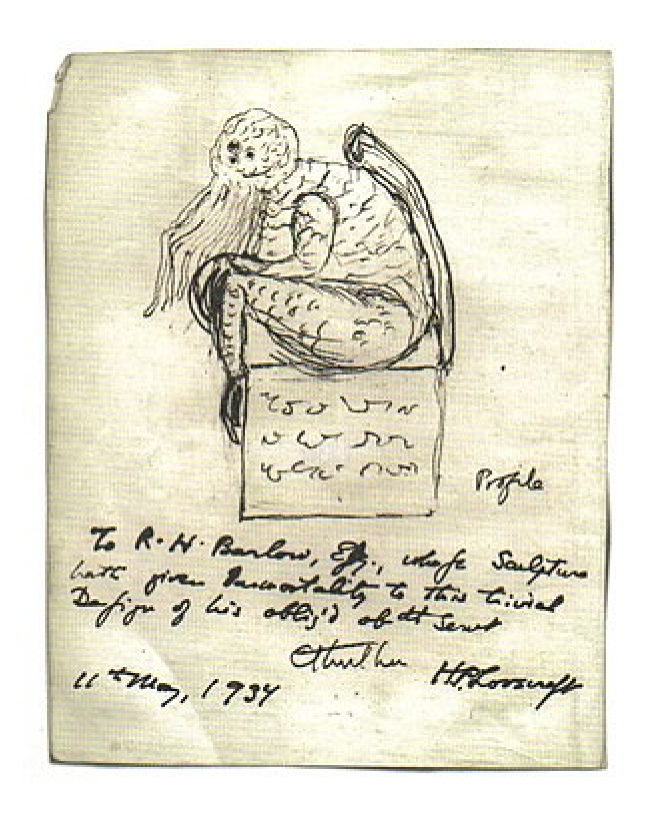
Obtenido de «https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Círculo_de_Lovecraft&oldid=104152625»

- Se editó esta página por última vez el 14 dic 2017 a las 19:23.
- El texto está disponible bajo la Licencia Creative Commons Atribución Compartir Igual 3.0; pueden aplicarse cláusulas adicionales. Al usar este sitio, usted acepta nuestros términos de uso y nuestra política de privacidad.
  Wikipedia® es una marca registrada de la Fundación Wikimedia, Inc., una organización sin ánimo de lucro.
- Desarrolladores
- Declaración de cookies

Mitos de Cthulhu

De Wikipedia, la enciclopedia libre

Los **Mitos de Cthulhu** constituyen un ciclo literario de horror cósmico consolidado entre 1921 y 1935 por el escritor estadounidense Howard Phillips Lovecraft y acrecentado por otros escritores pertenecientes al Círculo de Lovecraft. Aunque muy vinculado a la ciencia ficción, el género onírico y la fantasía pura, en rigor los Mitos de Cthulhu pertenecen a la tradición del cuento de terror anglosajón.[1]



> Habían muerto muchísimos eones antes del nacimiento del hombre, pero existen artes que podrían revivirlos cuando los astros retornen a su posición correcta en el ciclo de la eternidad. Ellos, indudablemente, procedían de las estrellas, y trajeron Sus imágenes con Ellos.
>
> —*La llamada de Cthulhu*

Bosquejo de Cthulhu, dibujado por Lovecraft en 1934.

En él se renueva el desgastado horror gótico de fantasmas y seres inmateriales en un terror realista, de seres monstruosos y desconocidos que se esconden en los parajes más oscuros de la Tierra, el tiempo y el espacio. Influido por Arthur Machen y Lord Dunsany, los Mitos exploran a

ciegas la perspectiva de que bajo el mundo cotidiano y conocido se esconde una realidad prodigiosa y aterradora que acecha a la humanidad desde las tinieblas y sume en el pánico o la locura a quien osa atisbar los abismos de aquella inaprensible dimensión.[2]

Pese a las diferencias en los relatos, su principio fundamental fue establecido por el propio Lovecraft:

> Antaño nuestro mundo fue poblado por otras razas que, por practicar la magia negra, perdieron sus conquistas y fueron expulsadas; pero viven aún en el Exterior, dispuestas en todo momento a volver a apoderarse de la Tierra.[2]

Contenido de la obra

Precedida por destacados escritores (Lord Dunsany, Ambrose Bierce, R. W. Chambers, Arthur Machen y Algernon Blackwood) y enriquecida por diversos autores (Frank Belknap Long, Robert E. Howard, Clark Ashton Smith, Hazel Heald, Henry Kuttner, Robert Bloch, August Derleth, Ramsey Campbell, Brian Lumley), corresponde no obstante a Howard Phillips Lovecraft el protagonismo en la creación de los Mitos.[1] A continuación se nombran, según Derleth, los trece relatos de Lovecraft pertenecientes a este ciclo literario ordenados de acuerdo a su fecha de creación:[1]

- *La ciudad sin nombre* (1921)
- *El ceremonial* (1923)
- *La llamada de Cthulhu* (1926)
- *El color surgido del espacio* (1927)
- *El caso de Charles Dexter Ward* (1927-1928)
- *El horror de Dunwich* (1928)
- *El que susurra en la oscuridad* (1930)
- *La sombra sobre Innsmouth* (1931)
- *En las montañas de la locura* (1931)
- *Los sueños en la casa de la bruja* (1932)
- *La cosa en el umbral* (1933)

- *En la noche de los tiempos* (1934)
- *El morador de las tinieblas* (1935)

Si bien estos relatos son considerados canónicos, hay numerosos escritos de la segunda época de Lovecraft (la realista), que también pueden considerarse parte de los Mitos, entre ellos:[1]

- *La declaración de Randolph Carter* (1919)
- *El horror de Red Hook* (1925)
- *El modelo de Pickman* (1926)
- *A través de la puerta de la llave de plata* (1932)

Además Lovecraft compuso poemas relativos a los Mitos, que fueron recopilados póstumamente en *Hongos de Yuggoth* (1941).[1]

Creación

El universo lovecraftiano se conoce únicamente a través de testimonios incompletos y aislados, cuyas descripciones están repletas de insinuaciones veladas y lagunas en blanco. Los monstruosos seres recibieron numerosas descripciones y nombres de la tradición oral de las comunidades rurales, hasta apariciones del mismo ente o dos seres independientes (o, como la siempre sugerida opción, sería el producto del imaginario colectivo sumado a la locura del protagonista). Como resultado, los Mitos no fueron sistematizados y la identidad y relaciones de los alienígenas permanecieron en un confuso e impenetrable misterio.[2]

Fue principalmente August Derleth, discípulo y corresponsal de Lovecraft, quien trató de clasificar a todos los seres que lo poblaban. A diferencia de Lovecraft, en quien predominaba lo ambiguo y una visión del cosmos descentralizada de las esperanzas y valores humanos, Derleth interpretó los fines de aquellos seres desde la perspectiva de la eterna lucha del bien y el mal. Él creó a los Dioses arquetípicos, y según su clasificación y sistematización de los Mitos, fue por la batalla contra estos por lo que Azathoth fue privado de inteligencia, al encabezar la rebelión contra ellos. Trató de representar el concepto judeocristiano de la lucha Dios-Diablo y la caída de Luzbel. Muchos aficionados de los mitos desprecian esta

clasificación por considerar que priva de parte del horror intrínseco de los relatos de Lovecraft y es totalmente innecesaria, ya que éste jamás quiso algo semejante en su obra.

Estructura

Los seres que integran los mitos se separan principalmente en tres tipos: Primigenios, Dioses Arquetípicos y las llamadas razas menores. A pesar de ser el ser más conocido de las historias, y el más venerado, Cthulhu no es el ser más poderoso de los muchos que hay.

Los mitos suelen centrarse en los primigenios. Estos son seres extraterrestres, inmortales y de gran poder. La mayor parte duermen o están atrapados. Aunque hay algunos en la tierra, hay cientos (si no miles), repartidos a través del universo.

Los Dioses Exteriores son menos comunes en las historias, aunque algunos son comúnmente mencionados, especialmente Shub-Niggurath; su poder es infinito e inimaginable, y su existencia trasciende el tiempo y el espacio.

Las razas menores son seres mucho más comunes, que existen en todo el universo, hay una infinita variedad de éstos, tan solo en la tierra pueden encontrarse docenas de razas ocultas al humano. Algunas son servidoras de algún primigenio o dios exterior y los veneran, pero muchas otras no son fieles a ninguno de estos tipos superiores de seres.

Influencia

El mundo de los llamados Mitos de Cthulhu que engloba a éstos y a las llamadas tierras de Lovecraft (triángulo imaginario creado por Lovecraft situado en Nueva Inglaterra, constituido por los pueblos ficticios de Arkham, Innsmouth y Dunwich) ha sido objeto de varias adaptaciones.

Algunas de sus invenciones han contribuido a la popularidad de los mitos:

- el Necronomicón (Lovecraft jugó con la etimología del nombre "el libro de los muertos" o "la imagen de la ley de los muertos") cuyo

título original era *Al Azif* ("Murmullo de los insectos nocturnos", atribuido por los árabes a demonios de la noche). Este incluso llegó a tener ficha en la Biblioteca General de la Universidad de California y apareció en anuncios de venta de libros.

- Cthulhu (primigenio alienígena encerrado en las profundidades marinas).
- Nyarlathotep (el mensajero del horrible dios supremo Azathoth).
- los profundos (hombres batracio de las profundidades marinas).

Durante los años 1970, coincidiendo con el auge de las revistas de terror, los mitos se reflejarían en la obra de insignes historietistas. Josep María Beà, por ejemplo, recurrirá a ellos en *Sir Leo* (1971), además de inicar un bestiario a partir de textos de Josep Lórman para la New English Library, que sólo vería la luz fragmentariamente al no encontrar editor.[3]

> Lovecraft no puede interpretarse gráficamente, es un ejemplo de subjetivismo literario.... La mente de cada lector generará su propio monstruo en relación a los contenidos psíquicos que por su cultura y vivencias pueda barajar. La interpretación del universo lovecraftiano es personal e intransferible.
>
> Josep María Beà[4]

La más destacada de estas obras es *Los mitos de Cthulhu* realizada por el guionista Norberto Buscaglia y el dibujante Alberto Breccia a partir de 1973 para la revista italiana *Il Mago*.[5]

A principios de los ochenta se produjo el juego de rol llamado *La llamada de Cthulhu*, publicado por la editorial Chaosium. En él se da cabida a todos los elementos constituyentes de la mitología y obras tanto de Lovecraft como de sus colaboradores. Estos elementos son los seres o criaturas de los Mitos, personajes investigadores que intentan frustrar los planes de los malvados cultistas o seguidores de las citadas criaturas y numerosos artefactos mágicos, libros de hechizos y lugares ambientados en las Tierras de Lovecraft y otras partes del mundo. La misma editorial, Chaosium, publica además del juego de rol un juego de cartas coleccionables versado sobre los mitos de Cthulhu y titulado *Mythos*.

Con motivo del 30 aniversario de su aparición, la editorial Edge Entertainment, propietaria de los derechos en España, publica en noviembre de 2011 una edición especial de aniversario, que se corresponde con la sexta edición (inédita aún en España) de Chaosium, aunque incorporando contenido adicional. Asimismo, sale a la luz una antología conmemorativa titulada *Los nuevos Mitos de Cthulhu*, ideada y coordinada por el escritor de género fantástico Rubén Serrano, y que cuenta con la participación de numerosos autores de Nocte, la Asociación Española de Escritores de Terror.[6] [7]

El juego de video *Alone in the Dark*, de 1992, tiene una influencia lovecraftiana, pero la empresa desarrolladora Infogrames no tenía los derechos para la adaptación completa, hasta que un año después pudieron adquirir los derechos del juego de rol mencionado a Chaosium y entregar *Shadow of the Comet* con un mayor manejo de elementos de Lovecraft, específicamente de sus historias *The Shadow Over Insmouth* y *The Color Out of Space*. También se han creado varias películas basadas en algunos cuentos. Además se han adaptado los relatos en el formato de historietas, además de inspirar la creación de historias originales; por ejemplo, *El joven Lovecraft*, un webcómic creado desde 2006, relata en tono humorístico los supuestos años de infancia de Lovecraft.

En el ámbito musical, varias bandas han creado composiciones inspiradas en esta obra. Algunos ejemplos son: Metallica, con el instrumental *The Call of Ktulu* (del álbum "Ride The Lightning"), "The Thing That Should Not Be” (del álbum "Master of Puppets") y más recientemente con el tema *Dream No More* (del álbum "Hardwired... to Self-Destruct"; Mercyful Fate con *Ktulu (The Mad Arab Part II)* ("Into the Unknown"); Cradle of Filth con *Cthulhu Dawn* ("Midian"); Nox Arcana (*Necronomicon*);The Vision Bleak con "Kutulu!"; el grupo español Ktulu, de death metal; el DJ y productor Deadmau5 con las canciones "Cthulhu sleeps" y "Cthulhu dreams"; Deicide, con “Dead by Dawn”: Hace referencia al Necronomicon; Iron Maiden con Live After Death: La tapa del álbum muestra una lápida con la frase “That is not dead which can eternal lie/And with strange aeons even death may die”; Tiamat en el disco de Sumerian Cry y The Astral Sleep con canciones como “Sumerian Cry (part 3)” donde se menciona “Arab’s wise words” y “the Ancient Ones”.

El libro *La llave del Abismo* de *José Carlos Somoza* rinde homenaje a esta serie.

Referencias

1. Lovecraft, Howard Phillips; Llopis, Rafael (2005) [Primera edición 1969]. *Los Mitos de Cthulhu*. Alianza Editorial. ISBN 84-206-3666-5.
2. H. P. Lovecraft; Gaut vel Hartman, Sergio (2012). «Introducción. Etapas creativas de un genio fóbico.». *El horror de Dunwich*. Buenos Aires: Andrómeda. ISBN 978950722024-1.
3. "Josep María Beà, libador neuronal", entrevista al autor realizada por el Señor Ausente, en Mondo Brutto nº 39, mayo de 2008, p. 85.
4. "*Beà. Psiconauta de la historieta*", entrevista al autor realizada por M. Barrero, J. Mora y D. Belmonte para Tebeosfera, Sevilla-Barcelona, 20-VI-2009, disponible aquí (http://www.tebeosfera.com/documentos/documentos/bea_psiconauta_de_la_historieta.html).
5. M. R. R. en De "Amazing Stories" a Alberto Breccia (http://www.elpais.com/articulo/cultura/LOVECRAFT/_HOWARD_PHILLIPS_/ESCRITOR/BRECCIA/_ALBERTO/Amazing/Stories/Alberto/Breccia/elpepicul/19760903elpepicul_4/Tes03/09/1976) (enlace roto disponible en Internet Archive; véase el historial (https://web.archive.org/web/*/http://www.elpais.com/articulo/cultura/LOVECRAFT/_HOWARD_PHILLIPS_/ESCRITOR/BRECCIA/_ALBERTO/Amazing/Stories/Alberto/Breccia/elpepicul/19760903elpepicul_4/Tes03/09/1976) y la última versión (https://web.archive.org/web/2/http://www.elpais.com/articulo/cultura/LOVECRAFT/_HOWARD_PHILLIPS_/ESCRITOR/BRECCIA/_ALBERTO/Amazing/Stories/Alberto/Breccia/elpepicul/19760903elpepicul_4/Tes03/09/1976)). para El País, 3 de septiembre de 1976.
6. Noticia sobre Los nuevos Mitos de Cthulhu en H-Horror (http://h-horror.blogspot.com/2011/10/twilight-zone-en-sitges-2011.html)
7. Noticia sobre Los nuevos Mitos de Cthulhu en Scifiworld (http://www.scifiworld.es/noticias.php?title=Los%20nuevos%20mitos%20de%20Cthulhu&id_noticia=12162) (enlace roto disponible en Internet Archive; véase el historial (https://web.archive.org/web/*/http://www.scifiworld.es/noticias.php?title=Los%20nuevos%20mitos%20de%20Cthulhu&id_noticia=12162) y la última versión (https://web.archive.org/web/2/http://www.scifiworld.es/noticias.php?title=Los%20nuevos%20mitos%20de%20Cthulhu&id_noticia=12162)).

Obtenido de «https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Mitos_de_Cthulhu&oldid=107713464»

- Se editó esta página por última vez el 11 may 2018 a las 18:16.
- El texto está disponible bajo la Licencia Creative Commons Atribución Compartir Igual 3.0; pueden aplicarse cláusulas adicionales. Al usar este sitio, usted acepta nuestros términos de uso y nuestra política de privacidad.
  Wikipedia® es una marca registrada de la Fundación Wikimedia, Inc., una organización sin ánimo de lucro.
- Desarrolladores
- Declaración de cookies

Necronomicón

De Wikipedia, la enciclopedia libre

El ***Necronomicón*** (en griego *Νεκρονομικόν*) es un grimorio (libro mágico) ficticio ideado por el escritor estadounidense H. P. Lovecraft (1890-1937), uno de los maestros de la literatura de terror y ciencia ficción. Es mencionado por primera vez en el cuento *The hound* (*El sabueso*, 1922). Su presunto autor fue el «árabe loco» Abdul Alhazred, cuyo nombre figura en *The nameless city* (*La ciudad sin nombre*, 1921).



Elemento de utilería diseñado para parecerse al *Necronomicón*.

El libro es, asimismo, mencionado por otros autores del círculo lovecraftiano, como August Derleth o Clark Ashton Smith. Desde entonces, el libro ficticio ha inspirado la publicación de diversas obras de igual título.

Etimología

La etimología de *Necronomicón* es más transparente de lo que suele creerse. Aunque la forma no está testimoniada en griego antiguo, se trata de una construcción análoga a adjetivos comunes como *ἀστρονομικός* (astronómico), o *οἰκονομικός* (económico). Estos adjetivos están formados por tres elementos: Un lexema (*ἀστρο*-, *οἰκο*-, *νεκρο*-) + el lexema *νόμος* ('ley, administración') + el sufijo -*ικος*, sin significado, que sirve para formar adjetivos. Así pues, *astronómico* significa etimológicamente «relativo a la ley u ordenación de los astros»; el neologismo *necronómico* sería «relativo a la ley (o las leyes) de los muertos».

Cuando estos adjetivos se ponen en neutro singular (*ἀστρονομικόν*) o plural (*ἀστρονομικά*), adquieren un valor genérico: en el ejemplo, «lo relativo a los astros», «las cosas relativas a la ordenación de los astros». *Necronomicón*, neutro singular, es por tanto «(el libro que contiene) lo relativo a la(s) ley(es) de los muertos», del mismo modo que el *Astronomicon* del poeta latino Marco Manilio (s. I d. C.) es un tratado sobre los astros.

En una carta de 1937 dirigida a Harry O. Fischer, Lovecraft revela que el título del libro se le ocurrió durante un sueño.[1] Una vez despierto, hizo su propia interpretación de la etimología: a su juicio, significaba «Imagen de la Ley de los Muertos», pues en el último elemento (-*icon*) quiso ver la palabra griega *εἰκών* (latín *icon*), «imagen».[2]

Descripción

Según H.P. Lovecraft, el *Necronomicón* es un libro de saberes arcanos y magia ritual cuya lectura provoca la locura y la muerte. Pueden hallarse en él fórmulas olvidadas que permiten contactar con unas entidades sobrenaturales de un inmenso poder, los Antiguos, y despertarlas de su letargo para que se apoderen del mundo, que ya una vez fue suyo.

Se supone que está dividido en cuatro libros:

Libro	Capítulos	**Descripción**
I	42	Cuenta las grandezas de los Primigenios y sus legiones; y el esplendor de los dioses.
II	19	Habla sobre lo acontecido en el año de la muerte y el temido Nyarlathotep y Cthulhu.
III	36	Narra acerca de la magia, de sus rituales, y secretos.
IV		Aquí se describe lo escrito en el Libro del Destino, que anuncia lo que sucederá en la sagrada Orden.

Quizás la cita más famosa del *Necronomicón* en la narrativa de Lovecraft sea esta:

«Que no está muerto lo que yace eternamente, y con eones extraños incluso la muerte puede morir».

El *Necronomicón* aparece en gran parte de los escritos de Lovecraft, que cita también otros libros de magia, como *De Vermis Mysteriis* (en latín, «Sobre los misterios del gusano») y *Le culte des goules* (que en francés quiere decir «El culto de los gules»), atribuido al Conde D'Erlette (un guiño a August Derleth, miembro del «Círculo de Lovecraft»). Otros de los libros, reales o no, que aparecen en las ficciones de Lovecraft son los fragmentos o manuscritos Pnakóticos; *Image du Monde*, de Gauthier de Metz y *El gran dios Pan*, de Arthur Machen.

Orígenes

En 1927, Lovecraft escribió una breve nota sobre la autoría del *Necronomicón* y la historia de sus traducciones, que fue publicada en 1938, tras su muerte, como *Una historia del Necronomicón*.[3]

Según esta obra, el libro fue escrito con el título de *Kitab Al-Azif* (en árabe: «El rumor de los insectos por la noche», rumor que en el folclore arábigo se atribuye a demonios como los *djins* y *gules*) alrededor del año 730 d.C. por el poeta árabe Abdul Al-Hazred (cuyo nombre original podría haber sido Abdala Zahr-ad-Din, o Siervo-de-Dios-Flor-de-la-Fe), de Saná (Yemen). Se dice que Alhazred murió a plena luz del día devorado por una bestia invisible delante de numerosos testigos, o que fue arrastrado por un remolino hacia el cielo.

Lovecraft abunda en datos para hacer verosímil la existencia del libro. Por ejemplo, cita como uno de sus compiladores a Ibn Khallikan, erudito iraní o árabe que existió realmente.

También cuenta que hacia el año 950 fue traducido al griego por Theodorus Philetas y adoptó el título actual griego, *Necronomicón*. Tuvo una rápida difusión entre los filósofos y hombres de ciencia de la Baja Edad Media. Sin embargo, los horrendos sucesos que se producían en torno al libro hicieron que la Iglesia católica lo condenara en el año 1050. En el año 1228 Olaus Wormius tradujo el libro al latín, en la que es la versión

más famosa, pues (siempre según la ficción lovecraftiana) aún quedan algunos ejemplares de ella, mientras que los originales árabe y griego se creen perdidos.[3]

A pesar de la persecución, según Lovecraft se realizaron distintas impresiones en España y Alemania durante el siglo XVII. Supuestamente, se conservarían cuatro copias completas: una en la biblioteca Widener de la Universidad de Harvard, dentro de una caja fuerte; una copia del siglo XV, en la Biblioteca Nacional de París; otra en la Universidad de Miskatonic en Arkham (EE.UU.) y otra en la Universidad de Buenos Aires (Argentina).

Ficción verosímil

Sobre el carácter ficticio del libro, Lovecraft escribió lo siguiente:

> Ahora bien, sobre *«los libros terribles y prohibidos»*, me fuerzan a decir que la mayoría de ellos son puramente imaginarios. Nunca existió ningún Abdul Alhazred o el *Necronomicón*, porque inventé estos nombres yo mismo. Luwdig Prinn fue ideado por Robert Bloch y su *De Vermis Mysteriis*, mientras que el *Libro de Eibon* es una invención de Clark Ashton Smith. Robert E. Howard debe responder de Friedrich von Junzt y su *Unaussprechlichen Kulten*.... En cuanto a libros escritos en serio sobre temas oscuros, ocultos, y sobrenaturales, en realidad no son muchos. Esto se debe a que es más divertido inventar trabajos míticos como el *Necronomicón* y el *Libro de Eibon*.[1]

De hecho, el famoso árabe loco Abdul Alhazred no es más que un apodo que él mismo se puso en la infancia, inspirado en la reciente lectura de *Las mil y una noches* (Alhazred = *all has read*, el que lo ha leído todo).

Lovecraft logró hacer un excelente engaño al aportar datos respecto al *Necronomicón*. Por ejemplo, señalaba que quedaban muy pocos ejemplares de tal libro "prohibido" y "peligroso". En el cuento *El horror de Dunwich* se ubican ejemplares en la Universidad de Buenos Aires, en la Biblioteca

de Widener de Harvard, la Biblioteca Nacional de París, en el Museo Británico y en la inexistente Universidad de Miskatonic en la ciudad de Arkham (que aparece repetidamente en los cuentos de Lovecraft). Tanto es así que muchos creen efectivamente en la existencia de tal libro y se han dado casos de sujetos estafados al comprar los supuestos "originales" del *Necronomicón*.

Sin lugar a dudas, este libro tiene la fama de dar pie a las más grandes confusiones. Se pueden encontrar páginas en internet que pretenden develar sus misterios y hasta lugares donde se ofrece a la venta. Es frecuente que se cometan estafas, ofreciendo "ejemplares del *Necronomicón*" y réplicas de grimorios medievales.

August Derleth cuenta en su artículo «The Making of a Hoax» cómo en la publicación *Antiquarian Bookman* aparece un anuncio, en 1962, que dice:

> *Alhazred, Abdul.* Necronomicón, *España 1647. Encuadernado en piel algo arañada descolorida, por lo demás buen estado. Numerosísimos grabaditos madera signos y símbolos místicos. Parece tratado (en latín) de Magia Ceremonial. Ex libris. Sello en guardas indica procede de Biblioteca Universidad Miskatonic. Mejor postor.*

En el mismo artículo se cuenta que una vez un estudiante gastó la broma de incluir su ficha en el registro de la Biblioteca General de la Universidad de California, en la sección BL 430, dedicada a las religiones primitivas.[4] Así, el *Necronomicón* fue pedido insistentemente, incluso por profesores. Se dice que Jorge Luis Borges creó una ficha sobre el mismo en la Biblioteca Nacional de Argentina[5] , así como que en el catálogo de la Biblioteca de Santander (España) aparecía también una versión latina del libro.

Numerosos escritores y artistas han intentado hacer realidad esta ficción, con lo que se han publicado muchos libros con este título. Normalmente se procura mantener el misterio y en el mismo libro no se incluyen aclaraciones explicando que es falso. Algunos de estos necronomicones

son simples listados de los primigenios más conocidos, junto a símbolos y oraciones sin significado imitando burdamente el estilo de Lovecraft, pero existen también algunos muy cuidados, valiosos y dignos de colección. Por problemas de derechos de autor, algunos de ellos no contienen las frases que Lovecraft inventó como citas del *Necronomicón* en sus relatos.

El extraordinario dibujante H. R. Giger publicó una recopilación de sus dibujos bajo el título *Giger's Necronomicon*, en dos volúmenes, en una edición muy cuidada pensada para coleccionistas (encuadernados en piel negra, 666 ejemplares, con un holograma escondido). La editorial española La factoría de ideas ha publicado también con este título un libro de relatos escritos por seguidores de Lovecraft. Cabe destacar el *Necronomicón* de Donald Tyson, publicado en 2004 por Edaf, escrito como la biografía en primera persona de Abdul Alhazred, siguiendo el estilo literario de los escritores árabes, y que recoge y explica todos los mitos y ciudades que aparecen en los relatos de Lovecraft, incluyendo la explicación del origen del mundo con el estilo trágico de Lovecraft.

En la cultura popular

- El *Necronomicón* hace apariciones menores en muchas películas, novelas[6] , juegos de mesa, programas de televisión, videojuegos... Una versión más conocida como el *Necronomicón Ex - Mortis*; se presenta como un punto de la trama principal de la serie de películas de *The Evil Dead*.[7]

Ubicación

Según Lovecraft "Historia del Necronomicon", las copias del Necronomicon original fueron sostenidas por solamente cinco instituciones por todo el mundo:

- Museo británico
- La Bibliothèque nationale de France
- Biblioteca de Widener de la Universidad de Harvard en Cambridge, Massachusetts
- La Biblioteca Nacional de la República Argentina

- La biblioteca de la ficticia Miskatonic University en el también ficticio Arkham, Massachusetts

La Universidad Miskatónica también tiene la traducción latina de Olaus Wormius, impresa en España en el siglo XVII.

Otras copias, escribió Lovecraft, fueron mantenidas por particulares. Joseph Curwen, como se señaló, tenía una copia en *El caso de Charles Dexter Ward* (1941). Una versión se lleva a cabo en Kingsport en *El festival* (1925). Se desconoce la procedencia de la copia leída por el narrador de *The Nameless City*, y una versión es leída por el protagonista del relato *The Hound* (1924).

Véase también

- Mitos de Cthulhu
- Howard Phillips Lovecraft

Referencias

1. Notas con respecto al Necronomicon en las cartas de Lovecraft (http://www.hplovecraft.com/creation/necron/letters.asp)
2. Historia del Necromicon. (https://web.archive.org/web/20080601084046/http://dreamers.com/lospulps/pag1e.html)
3. H. P. Lovecraft: *Historia del Necronomicón* (http://www.mythostomes.com/content/view/12/72/) (enlace roto disponible en Internet Archive; véase el historial (https://web.archive.org/web/*/http://www.mythostomes.com/content/view/12/72/) y la última versión (https://web.archive.org/web/2/http://www.mythostomes.com/content/view/12/72/)).
4. Llopis Paret, Rafael, *Los mitos de Cthulhu*. Alianza Editorial, 2ª Ed., Madrid 1970, págs 50-51. ISBN 978-84-206-3666-5
5. «Diario Página/12» (https://www.pagina12.com.ar/97967-hay-un-horror-mas-tremendo-que-aquello-que-podemos-mostrar).
6. «Necronomicon» (https://www.beek.io/libros/necronomicon). Consultado el 2018.
7. Evil Dead (http://www.necfiles.org/evildead.htm) (enlace roto disponible en Internet Archive; véase el historial (https://web.archive.org/web/*/http://www.necfiles.org/evildead.htm) y la última versión (https://web.archive.org/web/2/http://www.necfiles.org/evildead.htm)). Necfiles.org. Consultado el 26 de mayo de 2016

Bibliografía

- *Al Azif: El Necronomicón* escrito por L. Sprague de Camp (1973, edición inglesa ISBN 1-58715-043-3)
- *El Necronomicón* de "Simon" (1979, edición inglesa ISBN 0-380-75192-5)
- *Las Puertas del Necronomicón* de "Simon" (2006, edición inglesa ISBN 0-06-089006-1)
- *H.R. Giger's Necronomicon'*, colección de dibujos de H.R. Giger (1991, edición inglesa ISBN 0-9623447-2-9)
- *Necronomicon II* de H.R. Giger
- *The Necronomicon* editado por George Hay (1993, edición inglesa ISBN 1-871438-16-0)
- *Necronomicón: El libro maldito de Alhazred* por Donald Tyson (2004, edición española ISBN 84-414-1648-6)
- *El Necronomicón. Relatos basados en los mundos de H. P. Lovecraft* editado por Robert M. Price. Colección de relatos. (2002, edición española ISBN 84-8421-507-5)
- *El Necronomicón* (2008, La factoría de ideas, tercera edición. ISBN 978-84-9800-398-7)
- *Pietro Pizzari - Necronomicon. Magia nera in un manoscritto della Biblioteca Vaticana. (ed. Atanor, Roma, 1989)*
- *Necronomicón Z* por Alberto López Aroca (2012, Dolmen Ediciones, ISBN 978-84-15296-59-1).

Obtenido de «https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Necronomicón&oldid=107708058»

- Se editó esta página por última vez el 11 may 2018 a las 13:53.
- El texto está disponible bajo la Licencia Creative Commons Atribución Compartir Igual 3.0; pueden aplicarse cláusulas adicionales. Al usar este sitio, usted acepta nuestros términos de uso y nuestra política de privacidad.
  Wikipedia® es una marca registrada de la Fundación Wikimedia, Inc., una organización sin ánimo de lucro.
- Desarrolladores

Abdul Alhazred

De Wikipedia, la enciclopedia libre

Abdul Alhazred es un personaje ficticio del universo creado por el escritor Howard Phillips Lovecraft . Llamado el «Árabe Loco», fue un poeta y demonólogo árabe autor del libro *Al Azif* (llamado en griego *Necronomicón*, 'relativo a la ley de los muertos').

Historia

Adbul Alhazred sería un poeta nacido en Saná (Yemen) en la época de los Omeyas que desde el año 700 emprendería solitarios viajes, visitando las ruinas de Babilonia, Menfis y pasando diez años vagando a solas por el desierto arábigo, diciendo haber encontrado *La Ciudad sin Nombre*, las ruinas perdidas de la arcaica *Irem* o *Ib*. No participaba de la fe musulmana, sino que veneraba a unas desconocidas entidades que él llamaba *Cthulhu* y *Yog-Sothoth*. Hacia 730, residiendo ya en *Damasco*, habría redactado un libro susceptible de abrir las puertas de un universo paralelo en el que habitarían esos seres malignos dispuestos a acabar con nuestro universo, con los que habría tomado contacto durante sus viajes; lo tituló en árabe *Al Azif*, corriendo a cargo de *Theodorus Philetas* la traducción al griego bizantino a mediados del Siglo X, con el rótulo de *Necronomicón*.

Los datos que Lovecraft también proporciona sobre Abdul Alhazred son:

- Abdul Alhazred soñó con Irem o Ib «La Ciudad sin nombre», de acuerdo con el relato homónimo, la noche antes de cantar su famoso dístico, inserto después en el Necronomicón: «*Que no está muerto lo que yace eternamente / y en los eones por venir, aún la muerte puede morir*».

- Su muerte se habría producido en el año 738 al haber sido despedazado y devorado a pleno día por una entidad que resultó invisible a la multitud que observaba tan horrible evento en medio de un mercado en Damasco.

Etimología y origen del nombre

Según la correspondencia de Lovecraft con sus amigos, "Abdul Alhazred" fue un apodo que él mismo se dio en su infancia, inspirado por su lectura de *Las mil y una noches*.

La etimología del nombre parece venir de un juego de palabras con "all has read" (en inglés, "el que todo ha leído").

Obtenido de «https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Abdul_Alhazred&oldid=102969243»

- Se editó esta página por última vez el 30 oct 2017 a las 01:31.
- El texto está disponible bajo la Licencia Creative Commons Atribución Compartir Igual 3.0; pueden aplicarse cláusulas adicionales. Al usar este sitio, usted acepta nuestros términos de uso y nuestra política de privacidad.
  Wikipedia® es una marca registrada de la Fundación Wikimedia, Inc., una organización sin ánimo de lucro.
- Desarrolladores
- Declaración de cookies

Dioses arquetípicos

De Wikipedia, la enciclopedia libre

Los **Dioses Arquetípicos** son deidades de la mitología lovecraftiana en los Mitos de Cthulhu. Son los dioses opuestos a los Dioses Primigenios, lo que les ha concedido la visión de "dioses buenos". Sin embargo, la actitud real de los Dioses Arquetípicos es la de deidades por encima de los valores humanos, y para los cuales, la especie humana apenas tiene más importancia que el más sencillo de los insectos.

Aunque Lovecraft jamás planteó un conflicto entre el bien y el mal en sus historias, sí hizo mención a algunos de estos dioses que se enfrentan a las hordas de los Dioses Primigenios. Algunos de estos dioses son Nodens, Hypnos o Bast.

Dioses arquetípicos

Bast

Diosa de los gatos. Aparece con forma femenina pero con cabeza felina.

Hypnos

Señor del sueño. Su apariencia es desconocida.

Kthanid

Creado por Brian Lumley. Parece ser el hermano de Cthulhu. Su forma es como la de su hermano, pero con ojos de color dorado. Vive en la cueva de cristal de Elysia.

Se dice que es tan *benigno* como su hermano es *maligno*. Sin embargo, esto es debatible, debido al no dualismo de los Mitos de Cthulhu, por lo que se le llamaría "bueno" solo por ser el adversario de Cthulhu.

"Porque el ser al que de repente se encontró mirando era una forma de horror primordial, la forma blasfema del propio Cthulhu excepto que no era Cthulhu sino Kthanid, y donde el uno era negro como los pozos del infierno el otro brillaba con la luz de las estrellas... Puesto que esta gran criatura, enjoyada y brillante como si estuviera recubierta de polvo de diamante, miraba por el salón a través de enormes ojos que brillaban como oro fundido."

Nodens

Señor del Gran Abismo. Toma la apariencia de un ser humano masculino, con barba, montado en una concha marina tirada por varias bestias legendarias.

N'tse-Kaambl

(Aquella cuyo esplendor causa la destrucción de los mundos) es una creación de Gary Myers y aparece en *The House of the Worm*. Tiene la apariencia de una muchacha bella con un escudo y una lanza. Es una deidad menor.

Ulthar

Ulthar (o Uldar) tiene la misión de vigilar a los Dioses Primigenios en la Tierra.

Vorvadoss

(Aquel que arde, Señor de los espacios universales, El perturbador de las arenas) parece un ser encapuchado, con ojos ardientes y cubierto por llamas verdes.

Yad-Thaddag

Yad-Thaddag aparentemente es el dios equivalente a Yog-Sothoth.

Obtenido de «https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Dioses_arquetípicos&oldid=105750995»

- Se editó esta página por última vez el 22 feb 2018 a las 08:19.
- El texto está disponible bajo la Licencia Creative Commons Atribución Compartir Igual 3.0; pueden aplicarse cláusulas adicionales. Al usar este sitio, usted acepta nuestros términos de uso y nuestra política de privacidad.
  Wikipedia® es una marca registrada de la Fundación Wikimedia, Inc., una organización sin ánimo de lucro.
- Desarrolladores
- Declaración de cookies

Dioses Exteriores

De Wikipedia, la enciclopedia libre

Los **Dioses Exteriores** son un tipo de deidad de los Mitos de Cthulhu, basados en los relatos de H.P. Lovecraft. Si bien fue Lovecraft quien creó a los Dioses Exteriores más conocidos, muchos de ellos también fueron inventados por otros escritores, incluso después de la muerte de Lovecraft.

Descripción

Los Dioses Exteriores son las más grandiosas deidades de los Mitos, quienes son descritos como auténticos dioses o simplemente como fuerzas o principios del cosmos. Los Dioses Exteriores son conocidos y temidos en casi todo el universo y son regidos por Azathoth, dios exterior que tiene su corte en el centro del universo; donde un grupo de Dioses Exteriores bailan rítmicamente alrededor de él, al son de la melodía de una flauta. Entre los Dioses Exteriores presentes en la corte de Azathoth también existen Dioses Exteriores menores. Nyarlathotep, el "caos reptante", es el avatar y el alma de los Dioses Exteriores, y sirve de intermediario entre las deidades del panteón y sus cultos. El único Dios Exterior en tener una verdadera personalidad, Nyarlathotep posee, desde el punto de vista humano, una inteligencia maligna.[1]

Véase también

- Primigenio

Referencias

1. colección Eclipse (2004). *Enciclopedia de los Mitos de Cthulhu*. La Factoria de Ideas. ISBN 978-8498000665.

Obtenido de «https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Dioses_Exteriores&oldid=102970281»

- Se editó esta página por última vez el 30 oct 2017 a las 02:04.
- El texto está disponible bajo la Licencia Creative Commons Atribución Compartir Igual 3.0; pueden aplicarse cláusulas adicionales. Al usar este sitio, usted acepta nuestros términos de uso y nuestra política de privacidad.
Wikipedia® es una marca registrada de la Fundación Wikimedia, Inc., una organización sin ánimo de lucro.
- Desarrolladores
- Declaración de cookies

Primigenio (literatura)

De Wikipedia, la enciclopedia libre

Los **Primigenios** (en inglés, *Great Old One*), cuyo nombre significa "Gran Antiguo"en idioma español, son un tipo de deidad integrada en los Mitos de Cthulhu, basados en los relatos de H.P. Lovecraft. Si bien fue Lovecraft quien creó los Primigenios más conocidos, la inmensa mayoría de ellos fueron inventados por otros escritores, incluso después de la muerte de Lovecraft.

Descripción

En el universo lovecraftiano, los Primigenios (Cthulhu, Hastur, Tsathoggua...) son entidades del tipo de dioses o pseudodemonios de inmenso poder y generalmente de un tamaño colosal. No obstante, Cthulhu es el más poderoso de ellos, son en general menos poderosos e influyentes que las entidades conocidas como los Dioses Exteriores (Azathoth, Nyarlathotep...). Los Primigenios son adorados por sectas de humanos trastornados, además de muchas de las razas no humanas de los mitos. Según los relatos de los mitos, en la actualidad los Primigenios están presos, algunos bajo las aguas del océano, otros bajo la tierra, otros en lejanos sistemas planetarios o incluso más allá. Se desconocen los motivos de su cautiverio, pero se han creado dos teorías principales:

1# La primera teoría sostiene que originalmente los Primigenios habrían pertenecido al grupo de entidades conocidas como Dioses arquetípicos. Pero habrían cometido algún tipo de blasfemia desconocida, y por ello fueron expulsados y encerrados en diversos rincones del universo. Los Primigenios esperan ansiosamente el momento de su liberación, ardiendo en deseos de venganza contra sus carceleros.

2# La segunda teoría sostiene que los Primigenios permanecerían inactivos voluntariamente. Se basa en que el universo tiene una naturaleza cíclica, de una manera similar a las estaciones en la Tierra. De la misma forma que algunos animales se aletargan en invierno, durante el ciclo cósmico actual los Primigenios descansan en un estado de letargo parecido a la muerte. Si

es así, los Primigenios permanecerán dormidos hasta que los planetas se alineen de una determinada forma o «las estrellas sean propicias» (es decir, cuando se cumplan una serie de criterios que anuncien su liberación por el cosmos).

Véase también

- Trapezoedro Resplandeciente

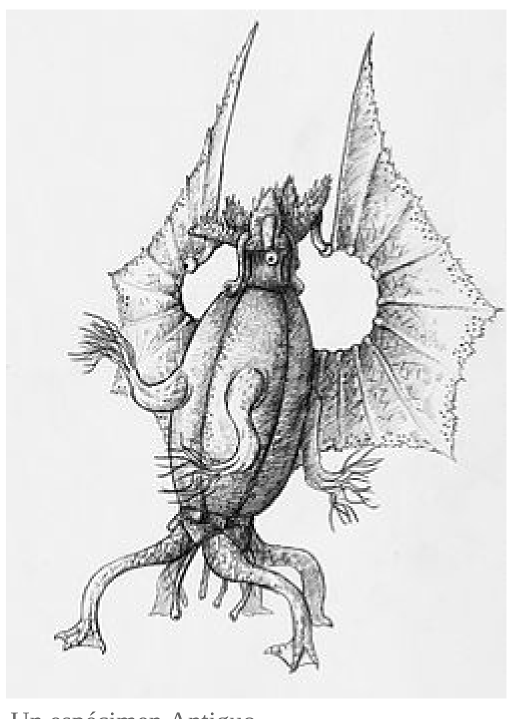
Obtenido de «https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Primigenio_(literatura)&oldid=106600662»

- Se editó esta página por última vez el 30 mar 2018 a las 19:35.
- El texto está disponible bajo la Licencia Creative Commons Atribución Compartir Igual 3.0; pueden aplicarse cláusulas adicionales. Al usar este sitio, usted acepta nuestros términos de uso y nuestra política de privacidad.
  Wikipedia® es una marca registrada de la Fundación Wikimedia, Inc., una organización sin ánimo de lucro.
- Desarrolladores
- Declaración de cookies

Antiguo (Lovecraft)

De Wikipedia, la enciclopedia libre

Los **Antiguos** (también llamados **Primordiales**) son criaturas ficticias creadas por Lovecraft; aparecen por primera vez, aunque no son nombrados, en el relato *Los sueños en la casa de la bruja*. También aparecen referencias adicionales en el relato *La sombra fuera del tiempo*, siendo la novela *En las Montañas de la Locura* la principal fuente de información sobre ellos. Constituyen parte de los llamados Mitos de Cthulhu.



Un espécimen Antiguo.

Aunque son mencionados varias veces, no son especialmente comunes.

Resumen

> Mide seis pies de longitud, y tres pies y cinco décimos de diámetro central y disminuye hasta un pie en cada extremo. Parece un barril con cinco camellones en lugar de duelas. Roturas laterales, como tallos a mitad de los camellones. En los surcos llamativas excrecencias: crestas o alas que se despliegan como abanicos... que llegan a siete pies al estar extendidas.
>
> —H.P. Lovecraft, "En las Montañas de la Locura".

Estos seres fueron los primeros en colonizar la Tierra, aproximadamente en la época Neoproterozoico. Tienen la apariencia de un barril ovalado con cinco aristas, dentro de cada una se encuentra un ala. Tanto arriba como abajo poseen apéndices en forma de estrella, con cinco puntas. El superior presenta una boca y un ojo en cada extremidad, y un par de cilios. La inferior posee las cinco extremidades que usan para moverse. En el ecuador del "torso", a distancias equitativas entre sí, se extienden tres extremidades que se ramifican en varias más, que usan como brazos y manos.

Presentan características vegetales, tanto fisiológicamente como en la alimentación y reproducción, que también presentan características animales. Pueden consumir sustancias orgánicas e inorgánicas, pero tienen tendencias carnívoras. Poseen cinco lóbulos. Son anfibios.

Historia

Después de llegar a la Tierra crearon grandes ciudades alrededor de todo el mundo, tanto en tierra firme como en las profundidades de los océanos. En este momento crearon los seres llamados Shoggoths mediante ingeniería genética. Se cree que pueden haber sido responsables por el surgimiento de vida en el planeta en este punto. Luego de un tiempo los Shoggoths se rebelaron contra sus maestros, lo que contribuyó a su caída.

En este período tuvieron guerras con los demás seres extraterrestres que llegaron posteriormente al planeta Tierra, como la Semilla Estelar de Cthulhu, la Gran Raza de Yith y los Mi-go. Esto, sumado a la rebelión de los Shoggoths y el continuo enfriamiento previo a la edad de hielo, los forzó a retirarse a los océanos, como una raza casi extinta.

En el presente son una raza escasa, y mantienen un pequeño conflicto con los Profundos. Su última ciudad terrestre en pie se encuentra deshabitada en una meseta en la Antártida, congelada y habitada sólo por algunos Shoggoths. Esta fue encontrada por dos miembros de una expedición científica de la Universidad de Miskatonic.[1] En el juego de rol La Llamada de Cthulhu esta ciudad es reencontrada por una expedición de la Alemania Nazi enviada para explorar el área de Nueva Suabia.[2]

Notas

1. Esto sucede en la novela *En las Montañas de la Locura*.
2. Esto sucede en la aventura *Tras las Montañas de la Locura*

Referencias

- Sandy Petersen, *La Llamada de Cthulhu*, Barcelona, JOC International, 1996.
- H.PLovecraft, *En las Montañas de la Locura*, La Plata, Altamira, 1998.

Obtenido de «https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Antiguo_(Lovecraft)&oldid=93173085»

- Se editó esta página por última vez el 25 ago 2016 a las 14:24.
- El texto está disponible bajo la Licencia Creative Commons Atribución Compartir Igual 3.0; pueden aplicarse cláusulas adicionales. Al usar este sitio, usted acepta nuestros términos de uso y nuestra política de privacidad.
  Wikipedia® es una marca registrada de la Fundación Wikimedia, Inc., una organización sin ánimo de lucro.
- Desarrolladores
- Declaración de cookies

Profundo (criatura)

De Wikipedia, la enciclopedia libre

Los **Profundos** (*The Deep Ones*, en el inglés original) son criaturas ficticias creadas por H. P. Lovecraft que aparecieron por primera vez en su novela corta *La sombra sobre Innsmouth*.



Dagón.

Son seres recurrentes en los mitos de Cthulhu y se les relaciona, normalmente, con elementos propios de estos, como el pueblo de Innsmouth, la ciudad submarina de Y'ha-nthlei, la Orden Esotérica de Dagón y los seres llamados Padre Dagón y Madre Hidra.

Características Generales

> «Creo que su color predominante era un verde grisáceo, aunque tenían un abdomen blanquecino. Eran brillantes y resbaladizos, pero su espina dorsal era escamosa. Sus formas eran vagamente antropoides, mientras que su cabeza era de pez, con prodigiosos ojos grandes y saltones que nunca cerraban. Al lado del cuello tenían agallas palpitantes y sus largas zarpas poseían membranas interdigitales. Andaban de forma irregular, a veces erguidos y a veces en cuatro patas. Estaba de alguna forma alegre de que no tuvieran más de cuatro extremidades. Sus voces croantes, aullantes, claramente usadas para articular el habla, poseían todos los matices de expresión que le faltaba a sus caras.»
>
> H.P. Lovecraft, *La sombra sobre Innsmouth*

Los Profundos son unas criaturas con forma similar a la humana, pero sus cabezas parecen de pez, con unos grandes ojos sin párpados. Además tienen agallas en torno al cuello y manos palmeadas que forman zarpas. Son de color gris verdoso, con el vientre blanquecino, y la mayoría tiene piel resbaladiza y su espalda jorobada está cubierta de escamas.

Suelen habitar bajo el agua, pero solo en océanos y mares, nunca en agua dulce. Aunque pueden moverse libremente por tierra, muy rara vez lo hacen. Viven eternamente, aunque aun así son vulnerables y pueden morir por medios violentos. Además, poseen la capacidad de procrear con humanos (ver abajo). Poseen una voz desagradable, muy característica por sus frecuentes sonidos guturales.

Su inmortalidad hace que crezcan en estatura y fuerza con el paso de los años. Esto hace que los individuos más ancianos sean los más grandes y poderosos. Cuando esto ocurre es todavía más raro que salgan a la superficie.

En la actualidad, son enemigos de otra raza, los Antiguos, que aún a pesar de su reducido número, logran mantenerlos a raya por medio de hechizos.

Los Híbridos

Es común que los profundos traten con pequeñas comunidades costeras. A cambio de sacrificios, estas reciben oro y una buena pesca durante todo el año. Pero pasado un tiempo, exigen la procreación entre ambas razas. Esto crea un ser que nacerá humano, y que con el paso del tiempo se irá alterando hasta convertirse en un profundo. Al comienzo será un humano común, pero poco a poco irá desarrollando la llamada *apariencia Innsmouth* (porque casi todos en ese pueblo la poseían). Este cambio suele darse en la mediana edad, aunque el momento exacto varía de un individuo a otro. Cuando se inicia el cambio, su aspecto cambia de forma inquietante: sus ojos

se vuelven vidriosos, su piel cambia hasta volverse escamosa y húmeda, su cabeza se angosta y el pelo se cae, las orejas se achican y, finalmente, aparecen agallas al costado del cuello. Llegado a este punto se vuelve inmortal y, a partir de entonces, habitará con los profundos en el océano.

En el juego de rol *La llamada de Cthulhu* se explica que este hábito se debe que cuando una ciudad submarina alcanza un cierto tamaño, la fertilidad disminuye, pues las hembras empiezan a devorar a sus crías.

Padre Dagón y Madre Hidra

Padre Dagón y **Madre Hidra** son profundos que han crecido enormemente en tamaño y edad, alcanzando cada uno los 6 m (19 ft 8 in) de altura y quizás millones de años de antigüedad. Ambos gobiernan a los profundos a la vez que dirigen la adoración de Cthulhu, con el que forman la tríada de deidades a la que adoran los Profundos. A diferencia de Cthulhu, éstos se encuentran en activo. Sus características físicas son idénticas.

Existen otras versiones sobre qué son en realidad. Otras teorías defienden que se trata de Primigenios menores. En caso de que sólo sean Profundos, es probable que habiten la ciudad de Y'ha-nthlei.

En el juego de rol *La llamada de Cthulhu* se afirma la posibilidad de que estos dos seres no sean únicos en su clase, siendo posible que existan otros de características semejantes, como el descrito en el relato de H.P. Lovecraft, *Dagón*.

Y'ha-nthlei

Siguiendo esta última fuente, Y'ha-nthlei es la más importante y extensa de las ciudades de los Profundos. Se encuentra en el Arrecife del Diablo, cerca de Innsmouth, en el estado de Massachusetts. En 1928 el gobierno de Estados Unidos atacó el lugar, bajo la excusa de una redada contra las actividades sospechosas del cacique y dueño de la Refinería de Oro Marsh, Zacarías Marsh. Pero esto no causó grandes daños, aunque las acciones del gobierno en Innsmouth arruinaron su posición en el pueblo al destruir a la mayor parte de los híbridos.

Otras ciudades de este tipo son Ahu-Y'hloa cerca de Cornualles, en Gales (Reino Unido), y G'll-Hoo, cerca de Surtsey, una de las islas formadas recientemente al sur de Islandia.

En la Cultura Popular

-La existencia de Los Profundos inspiró la canción "The Thing That Should Not Be", del grupo estadounidense de thrash metal Metallica, incluida en su disco Master of Puppets (álbum)

-Los Profundos aparecen con frecuencia en el cómic *Hellboy*, siendo uno de sus protagonistas, Abe Sapien, uno de ellos.

-La película *Dagón, la secta del mar* presenta a los Profundos y a la Orden Esotérica de Dagón como sus antagonistas. Está basada en la novela corta *La sombra sobre Innsmouth*.

-Los profundos aparecen como enemigos en el juego *Alone in the Dark*.

-En el manga japonés *Saint Seiya* de Masami Kurumada, ***Niobe de Deep*** es un espectro al servicio de Hades, que pelea contra el caballero dorado de Tauro.

-En el juego de PC *Warcraft 3: Reign of Chaos*, de Blizzard Entertainment, aparece una raza llamada Murloc, la cual posee las mismas características citadas en la novela *La sombra sobre Innsmouth*.

-En el juego *World of Warcraft* existen criaturas llamadas Murloc Branquiazul.

-En el juego de PC *The Witcher* aparece una raza de humanoides subacuáticos llamados Vodyanoi, algunos de los cuales adoran a Dagón.

-En la canción de la banda californiana A.F.I. "Too Late for Gods" b-side del álbum *Crash Love*.

-En el episodio 13 de Digimon Adventure 02, Kari es transportada a otro mundo donde unas bestias transformadas en Hangyomons (Divermon) que temían a los malignos, le piden ayuda y ella libera a las bestias. Cuando lo hace, estas se transforman en criaturas oscuras y le revelan que estaban tratando de llevarla a Dagomon (quien tiene una apariencia similar a Cthulhu). La forma verdadera de estas criaturas es un homenaje a los Profundos de la literatura de Lovecraft.

-En "El Mundo de Hielo y Fuego" de George R.R. Martin, Elio García y Linda Antonsson se menciona a unas criaturas llamadas "Profundos", extraña raza de semihombres deformes engendrados por criaturas del mar y mujeres que pudo haber tallado la Silla de Piedramar de las Islas del Hierro. Se cree que es un homenaje por parte de Martin y los escritores del libro hacia Lovecraft.

-En el videojuego de lucha en dos dimensiones Skullgirls existe una raza de hombres-pez llamados Dagonianos, los cuales habitan en el barrio de "Little Innsmouth", probablemente añadidos como referencia a la obra de Lovecraft.

Referencias

- Sandy Petersen, *La Llamada de Cthulhu*, Barcelona, JOC International, 1996.

Obtenido de «https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Profundo_(criatura)&oldid=106561128»

- Se editó esta página por última vez el 28 mar 2018 a las 21:09.
- El texto está disponible bajo la Licencia Creative Commons Atribución Compartir Igual 3.0; pueden aplicarse cláusulas adicionales. Al usar este sitio, usted acepta nuestros términos de uso y nuestra política de privacidad.
  Wikipedia® es una marca registrada de la Fundación Wikimedia, Inc., una organización sin ánimo de lucro.
- Desarrolladores
- Declaración de cookies

Azathoth

De Wikipedia, la enciclopedia libre

Azathoth es un Dios Exterior ideado por Howard Phillips Lovecraft que aparece en su ciclo de relatos denominado *Mitos de Cthulhu*.

Azathoth



Azathoth en el centro del vacío final.

Primera aparición	Mitos de Cthulhu
Creador(es)	Howard Phillips Lovecraft
Información	
Estatus actual	inmortal

[editar datos en Wikidata]

Descripción

Según los relatos de literatura de terror y ciencia ficción, Azathoth es "el primer motor del caos, la antítesis de la creación, el necio sultán de los demonios; el que roe, gime y babea en el centro del vacío final" o mejor dicho como "el centro del universo".

Se le describe como una masa colosal, caótica y sin forma; incluso el mismo universo forma parte de su esencia, y el simple hecho de mirarlo fijamente supondría una muerte de horror y locura extrema.

Una maldición ha hecho que sea un dios ciego y lobotomizado, que pasa la eternidad de su encarcelamiento moviéndose incesantemente al son de flautas, tambores y otros instrumentos musicales malditos.

En ocasiones, cuando Yog-Sothoth visita la Tierra, su presencia viene acompañada momentáneamente del tenue sonido de una flauta. Esto quiere decir que en ese momento viene de visitar a Azathoth en su encierro.

Es el caos *creativo* e infinito del universo y el supremo dios Exterior. Él es el *"uno por encima de todos"* y el *"alfa y omega"* de los mitos. Alrededor de él danzan eternamente el resto de dioses exteriores siguiendo melodías demenciales, entre ellos los más poderosos, como Shub-Niggurath, Nyarlathotep y Yog-Sothoth, junto con los otros dioses menores.

Aunque sea ciego y estúpido, representa la omnipotencia en estado puro. Incluso el propio nombre "Azathoth", en realidad, no es su verdadero nombre: lo llamamos así porque así es como lo pronuncia el Necronomicon, pero nadie, al menos ningún humano, sabe su verdadero nombre.

(Ciertos rumores especulan con que Yog-Sothoth es más poderoso que Azathoth; pero no hay que llamarse a engaño: Yog-Sothoth posee la omnisciencia, y Azathoth la omnipotencia, aunque la mayoría de expertos afirman que Yog-Sothoth es más poderoso). La principal razón de esta teoría se debe a que Azathoth, si bien es omnipotente, tiene limitado su poder debido a su nula capacidad de razonamiento, mientras que Yog-Sothoth, al poder razonar, dispone mejor de sus habilidades.

Referencias

El personaje de Marvel Comics Shuma-Gorath hace alusión a Azathoth en referencia a su forma y procedencia, ya que el personaje viene de la "dimensión del Caos" Así mismo, Shuma-Gorath también es Dios en su Dimensión, aunque su nombre puede hacer referencia a Shub-Niggurath.

Obtenido de «https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Azathoth&oldid=106071722»

- Se editó esta página por última vez el 8 mar 2018 a las 09:44.
- El texto está disponible bajo la Licencia Creative Commons Atribución Compartir Igual 3.0; pueden aplicarse cláusulas adicionales. Al usar este sitio, usted acepta nuestros términos de uso y nuestra política de privacidad.
  Wikipedia® es una marca registrada de la Fundación Wikimedia, Inc., una organización sin ánimo de lucro.
- Desarrolladores
- Declaración de cookies

Mi-go

De Wikipedia, la enciclopedia libre

Los **Mi-go** son una especie extraterrestre ficticia de los Mitos de Cthulhu creada por el escritor H.P. Lovecraft. Aparecen como los antagonistas principales de su relato *El que susurra en la oscuridad*, única historia en que son protagónicos aunque se les menciona en la novela *En las montañas de la locura* donde se dice que llegaron a la Tierra en el período Jurásico y empujaron a los Antiguos a sus refugios en el norte.



Mi-go

Resumen

Los mi-go son descritos en *El que susurra en la oscuridad* como:

> "...seres rosados de unos cinco pies de largo, con cuerpos revestidos de un caparazón provisto de grandes aletas dorsales o alas membranosas y varios pares de patas articuladas, y con una especie de intrincada forma elipsoide, cubierta con infinidad de antenáculos, en el lugar en que normalmente se encontraría la cabeza." (...) "...una especie de grandes cangrejos de color rojizo, con muchos pares de patas y dos grandes alas como de murciélago en medio del lomo. Unas veces caminaban sobre todas sus patas y otras solamente sobre el par trasero, utilizando las restantes para transportar grandes objetos de naturaleza desconocida.
> —H.P. Lovecraft, *El que susurra en la oscuridad*

Un personaje de esta novela, el Dr. Willmarth, los describe así:

> "quizá los seres orgánicos más maravillosos que existen en o allende el espacio y el tiempo; integrantes de una raza cósmica de la que el resto de- las formas con vida no son sino meras variantes degradadas. Son más vegetales que animales, si es que tales términos pueden aplicarse a la materia de que están formados, y tienen un aspecto un tanto fungiforme, aunque la presencia de una sustancia semejante a la clorofila y un sistema nutritivo muy peculiar les distingue de los auténticos hongos cormofíticos. En realidad, están formados de una materia totalmente ajena al sector del espacio en que habitamos, con electrones que cuentan con un número de vibraciones absolutamente distinto."
> —H.P. Lovecraft, *El que susurra en la oscuridad*

En todo caso, en *En las montañas de la locura*, se les describe sencillamente como una mezcla de crustáceos y hongos.[1]

Queda claro que los Mi-go están hechos de una materia que, incluso a nivel subatómico, no corresponde a este planeta. Tienen muchas patas de crustáceo, alas de murciélago y antenas donde deberían tener la cabeza. Debido a la poca luz de su planeta no tienen, ni necesitan ojos, pero tienen otros sentidos para la percepción. Sus ciudades son oscuras repletas de torres, templos y enormes puentes ciclópeos. Como no necesitan ver no tiene ventanas en sus edificios.

El término mi-go es el que le asignan los tibetanos (que efectivamente dicha palabra es usada por estos como uno de los nombres del yeti), estos seres obtienen un mineral que les es vital de diferentes puntos de la Tierra, en especial Vermont, Europa y el Himalaya, en general tratan a los humanos con indiferencia y se mantienen lejos de ellos pero si son observados pueden ser violentos.

Historia

Los mi-go viajaron desde otra Galaxia hasta Plutón que ellos llaman Yuggoth hace muchos eones escapando de una guerra contra los Primigenios. En dicho mundo son capaces de construir el extraño metal tok'l (que usan para los cilindros que transportan cerebros humanos). Invadieron la Tierra en el Jurásico y arrinconaron a los Antiguos en el norte.

Los mi-go no tienen un código moral humano, y son capaces de realizar experimentos con seres humanos, incluyendo la extracción de cerebros que los contienen en extraños cilindros donde la mente permanece consciente.

En otros ciclos de ficción fuera de Lovecraft también se les menciona, por ejemplo, en la novela *De Marte a Providence* donde los mi-go comercian con los marcianos de *La guerra de los mundos*.

Referencias

1. https://web.archive.org/web/20100401002007/http://www.hplovecraft.es/hpedia_entrada.aspx?titulo=Mi-Go

Obtenido de «https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Mi-go&oldid=104142855»

- Se editó esta página por última vez el 14 dic 2017 a las 12:05.
- El texto está disponible bajo la Licencia Creative Commons Atribución Compartir Igual 3.0; pueden aplicarse cláusulas adicionales. Al usar este sitio, usted acepta nuestros términos de uso y nuestra política de privacidad.

Nyarlathotep

De Wikipedia, la enciclopedia libre

Nyarlathotep (también llamado: El Caos Reptante - *Crawling Chaos* en inglés-) es un dios primordial ideado por el escritor Howard Phillips Lovecraft. Aparece en un gran número de sus relatos y es, al parecer, una gran masa poliposa con una larga excreción roja. No obstante, se caracteriza por adoptar diversas formas según sus pretensiones.

Nyarlathotep	
	
Nyarlathotep en *Los sueños en la casa de la bruja*, ilustración de Jens Heimdahl.[1]	
Primera aparición	Mitos de Cthulhu
Creador(es)	Howard Phillips Lovecraft
Información	
Estatus actual	inmortal
[editar datos en Wikidata]	

Además de aparecer en el ciclo de relatos de los Mitos de Cthulhu, aparece también en *En busca de la ciudad del sol naciente* o, más literalmente traducido: La búsqueda onírica de la desconocida Kadath (*The Dream-quest of unknown Kadath*) del mismo H. P. Lovecraft, obra perteneciente al Ciclo de aventuras de Randolph Carter o Las tierras del sueño.

Resumen

Este es uno de los pocos dioses de los mitos de Lovecraft que puede actuar libremente, pues la mayoría se encuentran dormidos, encerrados o limitados de alguna forma. Su conducta es extraña (incluso se podría decir que más humana) si se la compara con la de los otros seres lovecraftianos. Es de los pocos que puede ofrecer algún servicio útil a sus sirvientes humanos, tiene sus propios objetivos y suele manipular a los humanos para alcanzarlos. Incluso puede parecer humano y suele servirse de nuestro lenguaje, como ocurre en el cuento *Nyarlathotep* (1920). Para él, también, es más interesante causar locura y sufrimiento que simple destrucción.

Es el emisario de los Otros Dioses y sirviente de Azathoth: todo lo que este le pida será llevado a cabo al instante por Nyarlathotep.

Se sabe que es capaz de aparecer en mil avatares diferentes, y nunca se han podido listar todas sus formas.

Nyarlathotep en Lovecraft



Nyarlathotep y el Trapezoedro Resplandeciente en *El que acecha en la oscuridad* (*The Haunter of the Dark*, 1935). Ilustración de Ernő Juhász.[2]

Nyarlathotep apareció por primera vez en el relato corto homónimo que Lovecraft escribió en 1920, donde es descrito como un "hombre alto y oscuro" que se parece a un faraón egipcio. En esta historia vaga por la tierra, aparentemente reuniendo legiones de seguidores mediante sus milagros y sus extraños instrumentos mágicos, el narrador del relato entre ellos. Estos seguidores pierden la consciencia del mundo que los rodea, y a través del relato el lector percibe cómo el propio autor cae en el mismo estado. La historia termina cuando el narrador se convierte en un soldado del ejército de Nyarlathotep.

Nyarlathotep (al que a menudo se llama "El Caos Reptante") aparece posteriormente como un personaje principal de *La búsqueda onírica de la desconocida Kadath* (1926-1927), en el que de nuevo se manifiesta como faraón egipcio cuando se enfrenta al protagonista Randolph Carter.

El soneto 21º de los poemas de Lovecraft *Hongos de Yuggoth* (1929-1930) -que no deben ser confundidos con los Mi-go de *El que susurra en la oscuridad*- está dedicado a Nyarlathotep y en esencia es una versión poética del relato corto *Nyarlathotep*.

Finalmente en *El que acecha en la oscuridad* (1936), el monstruo de alas de murciélago, con tentáculos y que habita en la oscuridad en el desván de la iglesia de la secta de Starry Wisdom es considerada otra forma o manifestación de Nyarlathotep.

Aunque como personaje Nyarlathotep aparece tan solo en cuatro relatos y un soneto de Lovecraft (más que cualquier otro Primigenio o dios), su nombre es mencionado con frecuencia en muchos otros. Por ejemplo en *El que susurra en la oscuridad* (1930-1931), el nombre de Nyarlathotep es pronunciado con frecuencia por los hongos de Yuggoth en un ritual o alabanza, indicando que lo adoran u honran de alguna forma.

A pesar de las similitudes de tema y nombre, Nyarlathotep no aparece en *El Caos Reptante* (1920-1921), un relato apocalíptico escrito en colaboración con Elizabeth Berkeley.

Inspiración

En una carta de 1921 a Reinhardt Kleiner, Lovecraft le relató un sueño que había tenido -descrito como "la pesadilla más horrible y realista que he tenido desde los diez años"- que sirvió como base para su poema en prosa *Nyarlathotep*. En el sueño, recibía una carta de su amigo Samuel Loveman en la que este le decía:

«No dejes de ver a Nyarlathotep si viene a Providence. Es horrible -más horrible de lo que te puedas imaginar- pero maravilloso. Te atrapa durante horas. Todavía tiemblo al recordar lo que me mostró.»

Lovecraft comentó:

> «Nunca había oído el nombre Nyarlathotep anteriormente, pero parecí comprender la alusión. Nyarlathotep era una especie de showman o conferenciante ambulante que realizaba espectáculos públicos en los que extendía el terror y la discusión en sus exhibiciones. Estas exhibiciones consistían de dos partes -primero, una horrible y posiblemente profética historia cinemática y posteriormente experimentos extraordinarios con aparatos científicos y eléctricos. Cuando recibí la carta, me pareció recordar que Nyarlathotep ya estaba en Providence... y me pareció recordar que algunas personas ya me habían hablado de los horrores y me advirtieron que no me acercara... pero la carta de Loveman terminó por decidirme. Mientras dejaba la casa vi multitudes de hombres, pululando en la noche, todos susurrando y dirigiéndose en una dirección. Les acompañé, temeroso pero fascinado por acudir a ver y oír al gran, oscuro e impronunciable Nyarlathotep.»



Nyarlathotep en la apariencia de Nikola Tesla en la historieta de Rotomago y Julien Noirel,[3] adaptación[4] del poema en prosa *Nyarlathotep* (1920) de Lovecraft.

Will Murray sugiere que esta imagen onírica de Nyarlathotep puede haber sido inspirada por el inventor Nikola Tesla, cuyas conferencias multitudinarias ofrecían experimentos extraordinarios con aparatos eléctricos y al que algunos consideraban una figura siniestra.

Robert M. Price sugiere que el nombre de Nyarlathotep pudo haber sido subconscientemente sugerido a Lovecraft por dos nombres inventados por Lord Dunsany, un autor al que él admiraba: Alhireth-Hote, un falso profeta de *Los Dioses de Pegana* y Mynarthitep, un dios descrito como "furioso" en su *El Lamento de la Búsqueda*.

Sus avatares

A continuación se da una lista de sus formas, junto con la región en la que suele verse, y notas extras. Las formas han sido extraídas de las historias publicadas, del juego de rol La Llamada de Cthulhu y de fuentes no oficiales.

A-G

Formas de Nyarlathotep

Forma	Región	Descripción	Notas
El Acechador entre las Estrellas	?	?	—
El Antiguo	?	?	—
Amo del Desierto	?	?	—
Athu	Congo	Masa de tentáculos dorados	Su culto está formado por gente maltratada, llevada a la demencia. Las mutilaciones son comunes. En el presente es similar al vudú. Se lo puede convocar por medio de un brazalete dorado
El Aullador a la luna, el Aullador en la Noche	?	Es como el Dios de la Lengua Sangrienta	—
Barón Samedi	El Caribe	Un hombre negro con tatuajes de esqueleto por todo el cuerpo, lleva un taparrabos blanco y una chistera del mismo color	Esta forma es adorada por los cultos del Vudú en el Caribe, también por los nigromantes creadores de zombis.
La Bestia	Egipto	Aparece a través de la Esfinge	Esta forma es reverenciada por la *Hermandad de la Bestia*. Myarlathotep solo puede formar este avatar en un lugar específico de Egipto.
Cabra de muchas	?	?	—

piernas			
La Cosa con la Máscara Amarilla	Tierra de los Sueños	Una criatura vestida en seda blanca y con una máscara amarilla	Se cree que Nyarlathotep solo se manifiesta en esta forma en la ciudad de 'Ygiroth, en las tierras de los sueños. Algunos creen que es el único habitante de un monasterio en la Meseta de Leng
Criatura de la Tierra	?	?	—
El Demonio Negro	—	Es una bestia grande y peluda, con hocico. Teme a la luz, pero esta no le daña.	Aunque algunos talismanes ayudan a controlarlo, existe el riesgo de que el invocador sea atacado.
El Demonio Oscuro	—	Similar al demonio negro	Los estudiantes de las artes negras suelen ser contactados por este avatar. Les promete poder a cambio de poseer su cuerpo, pero no suele cumplir su promesa.
Dios Antiguo	Congo	?	—
Dios de la Lengua Sangrienta	Todo el mundo	Es un monstruo gigantesco con un tentáculo rojo en lugar de cara	Esta forma es venerada por el Culto de la Lengua Sangrienta
El de los ojos del infierno	Innsmouth	Es un señor con gabardina, flaco y con los ojos de color amarillo	—
Dios del Desierto	?	?	—
El Dios sin rostro	Antiguo Egipto	Una esfinge sin rostro	Posee la habilidad de enviar a sus adoradores atrás en el tiempo.

			Tiene estatuas en su honor diseminadas por todo el desierto de Egipto (algunas casi completamente enterradas en la arena): los beduinos conocen su ubicación aproximada y las evitan a toda costa, pues suelen causar locura y muerte a quien trate de profanarlas.
Efigie de Odio	África	Una criatura alada que se manifiesta a través de un tótem de guerra	—
El Faraón Negro	Egipto	Aparece como un faraón egipcio vestido con una túnica clara.	La Hermandad del Faraón Negro lo venera en esta forma.
El Gran Mensajero	Todo el mundo	?	—

H-N

Formas de Nyarlathotep

Forma	Región	Descripción	Notas
El Habitante de la Oscuridad	Los bosque de N'Gai, en algún lugar del norte de América	Aparece como un horrible gigante con un tentáculo en lugar de rostro	Es similar al dios de la lengua sangrienta.
El Hombre Blanco	Nueva Inglaterra	Es un hombre rubio con una túnica blanca y brillante	—
El Hombre Astado	Celtas	Aparece como un hombre con cuernos de ciervo	Solo se puede ver bajo el efecto de ciertas drogas alucinógenas.
El Hombre Negro	Inglaterra	Es un hombre con pezuñas, lampiño	Es venerado por brujas, es invocado en aquelarres
El Hombre Tic-Tac	Cualquier civilización con tecnología avanzada	Una pieza de tecnología atrasada en relación al periodo de tiempo	Se suele encontrar en razas muy avanzadas o que reemplazaron la religión con la tecnología. Suele ser un objeto muy antiguo. Se cree que fue él quien dio a los humanos la clave para la bomba atómica.
El Hombre Verde	Celtas	Aparece como una efigie animada de un hombre hecha de algo parecido a plantas.	—
Horror Esquelético	Egipto	Se manifiesta como un esqueleto de 7 metros con la cabeza de un anciano con la cara del revés.	—
El Horror	Haití	Aparece como un	—

Flotante		ser similar a una medusa azulada, con venas rojas	
La Laguna de Oscuridad	Druidas	?	Fue adorado hace miles de años por un pequeño culto druídico
El León Negro, Destructor de Egipto	?	?	—
L'rog'g (o Lrogg), Dios Murciélago de L'gy'xh	El planeta L'gy'xh	Es un murciélago de dos cabezas	Es adorado por los habitantes cúbicos de L'gy'xh, y por un grupo de Shan renegados
Maestro del Mal	?	?	—
Mensajero de los Antiguos	—	Una enorme masa negra que repta sobre el cielo	Solo se manifiesta así durante momentos de importancia cósmica, como el despertar de Cthulhu
Mensajero Nocturno	Toda Asia	Aparece con forma de cuerpo humanoide de piel gris y seca, con tres tentáculos saliéndole de la barbilla y con alas de murciélago	—
Mensajero Oscuro de Karneter	?	?	—
El Morador en la Oscuridad	Australia; Providence, Rhode Island; Yuggoth	Una inmensa criatura parecida a un murciélago, con un solo ojo trilobular, que	Su más importante culto es la Iglesia de la Sabiduría Estrellada, que lo invoca a través del Trapezoedro Resplandeciente. Es adorado por algunos nativos. Otros

		parece poder matar solo del miedo que causa. Es destruido por la luz	nombres de este avatar son Devorador de Rostros, Padre de los Murciélagos, el Ala Negra y Murciélago de Arena.
Mr. Skin (Sr. Piel en inglés)	Los Ángeles	Una indistinguible imitación de un proxeneta afroamericano	Se lo asocia con ciertos seguidores de Shub-Niggurath
La Mujer Abotargada	China	Aparece como una mujer morbosamente obesa, con cinco bocas y múltiples tentáculos	Se esconde detrás del *abanico negro*, para ocultar su aspecto de sus víctimas
Narla	Todo el mundo	Un ser de realidad virtual	—
El Negro	?	?	—
Niebla Reptante	Tierras de los Sueños	Una niebla pútrida y viviente	—

O-Z

Formas de Nyarlathotep

Forma	Región	Descripción	Notas
El Ojo que todo lo ve	Todo el mundo	Un ojo mirando generalmente hacia abajo, puede estar representado en un triángulo como en el billete de un dólar	Es usado generalmente como símbolo de los masones y egipcios.
El Oscuro	California, Luisiana	Es un hombre de color negro azabache, de 2,4 metros, sin rostro, que posee la capacidad de atravesar cualquier barrera física.	—
Padre del Millón de favorecidos	?	?	—
El Pequeño Reptante	India	Un pequeño humano con cuatro brazos y tres tentáculos por piernas	Se lo describe en el *Cthaat Aquadingen*, y posee un pequeño culto en la India
Piscina de boda	Cochabamba	Es similar a cualquier piscina, solo que se manifiesta cuando se celebra bodas insignificantes de gente insignificante. Posee un velo de novia en medio.	Este avatar es en realidad una sátira. Nunca es mencionado en los Mitos o juegos de rol basados en estos.
El Portador de Pestes	Egipto	Es una nube sobrenatural de langostas	Tenía seguidores en la vigésima dinastía. Ahora los tiene entre los Caballeros del Amanecer Plateado.
El Príncipe de la más oscura Oscuridad	?	?	—
El Retorcedor Lamentante	?	Una columna de tentáculos que se retuercen y bocas que gritan.	No se le conoce ningún culto.
La Reina	Todo el	Una hermosa mujer vestida	No se le conoce

Roja	mundo	de rojo capaz de transformarse en una bestia horrible con garras, guadaña y cabello de serpientes.	ningún culto.
Set	Egipto	Hombre con cabeza de oso hormiguero	Este avatar es adorado por la Majestuosa Orden del Gran Oscuro, y en el pasado en Egipto
Shugoran	Malasia	Aparece como un ser antropomorfo negro, tocando un cuerno	Esta forma es adorada por los Tcho-tcho. Suelen invocarlo para castigar ofensores
Simio Ciego de la Verdad	?	?	—
El Ser Sin Piel, Xipe Tótec	Medio Oriente, México	Es un cadáver desollado	Se lo adoró en Turquía, y los Aztecas lo adoraban bajo el nombre de Xipe Totec ["Nuestro despellejado señor"]
Tezcatlipoca	México	Un hombre de piel negra con un espejo humeante	Era una deidad prominente entre los Aztecas
El Viento Negro	Kenia	Se manifiesta como una tormenta destructora	—

Referencias

- Sandy Petersen, *La Llamada de Cthulhu*, Barcelona, JOC International, 1996
- *Masks of Nyarlathotep* (https://web.archive.org/web/20070927035557/http://www.psci.net/nyarla/Masks%20of%20Nyarlathotep.htm) (inglés)
- haiyore! nyaruko-san (anime)

- "Nyarlathotep" en Wiki Lovecraft (http://es.hplovecraft.wikia.com/wiki/Nyarlathotep)

1. https://www.facebook.com/jens.heimdahl (enlace roto disponible en Internet Archive; véase el historial (https://web.archive.org/web/*/https://www.facebook.com/jens.heimdahl) y la última versión (https://web.archive.org/web/2/https://www.facebook.com/jens.heimdahl)).
2. http://vsqs.deviantart.com/
3. http://juliennoirel.ultra-book.com/
4. (en francés) Rotomago y Julien Noirel, *Nyarlathotep*, París, Akiléos, 2007, 53 p., ISBN 978-2-915168-53-2.

Obtenido de «https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Nyarlathotep&oldid=107510204»

- Se editó esta página por última vez el 2 may 2018 a las 19:46.
- El texto está disponible bajo la Licencia Creative Commons Atribución Compartir Igual 3.0; pueden aplicarse cláusulas adicionales. Al usar este sitio, usted acepta nuestros términos de uso y nuestra política de privacidad.
  Wikipedia® es una marca registrada de la Fundación Wikimedia, Inc., una organización sin ánimo de lucro.
- Desarrolladores
- Declaración de cookies

Shoggoth

De Wikipedia, la enciclopedia libre

Los **Shoggoths** son criaturas ficticias creadas por Howard Phillips Lovecraft, y que se representan por primera vez en la novela *En las Montañas de la Locura*. Aparecen también mencionados en el relato "Cuaderno hallado en una casa deshabitada"[1] (Notebook Found in a Desert House) de Robert Bloch.



Un Shoggoth, ilustración de Nottsuo.

Resumen

> Era algo horrendo e indescriptible, mayor que un vagón de metro; una congestión informe de burbujas protoplasmáticas, vagamente luminiscentes, y con millares de ojos temporales formándose y deshaciéndose como pústulas de luz verdosa por toda la masa que, llenando el túnel ante nosotros, avanzaba a pasos de carga, aplastando a los frenéticos pingüinos y serpentando por el reluciente suelo que él y los de su especie habían mantenido maléficamente limpio. Oíamos el arcano grito burlón, que decía *¡Tekeli-li! ¡Tekeli-li!*
>
> —H. P. Lovecraft, *En las Montañas de Locura*

Los Shoggoths son seres artificiales creados por los Antiguos. Físicamente tienen la apariencia de una masa de protoplasma, similar a una ameba, con ojos y burbujas creándose y desapareciendo en su superficie. Tienen un tamaño de 5 m de radio, y poseen una gran fuerza y resistencia, al igual que escasa inteligencia. No poseen un idioma propio, sino que copian el de sus maestros. Se reproducen por fisión binaria, y se alimentan fagocitando otros seres. Son anfibios.

Historia

El origen de los Shoggoths se encuentra en la época en que los Antiguos todavía eran una raza con poder sobre la Tierra. Estos crearon a los Shoggoths como sirvientes y esclavos, dotándolos de gran fuerza y poca inteligencia, y una forma indefinida que los hacía versátiles.



Un Shoggoth,
ilustración de Pahko.

Con el tiempo los Shoggoths mostraron un incremento en su intelecto, al igual que la posibilidad de vivir en tierra. En un punto estos se rebelaron contra los Antiguos, pero esta insurrección fue suprimida. Cuando los Antiguos empezaron a decaer, los pocos Shoggoths rebeldes ayudaron a que la raza se redujera.

En el presente quedan pocos, de los cuales algunos son sirvientes de los Antiguos, mientras otros deambulan libremente.

Relaciones con los Mitos

Cuando los Antiguos retrocedieron a los océanos, algunos Shoggoths terminaron como esclavos de los Profundos. Se cree que los Shoggoths dieron origen a Ubbo-Sathla, un ser similar a un dios, que según algunos mitos es el origen de la vida de la Tierra.

Referencias

- Sandy Petersen, La Llamada de Cthulhu, Barcelona, JOC International, 1996.
- H.P. Lovecraft, En las Montañas de la Locura, La Plata, Altamira, 1998.

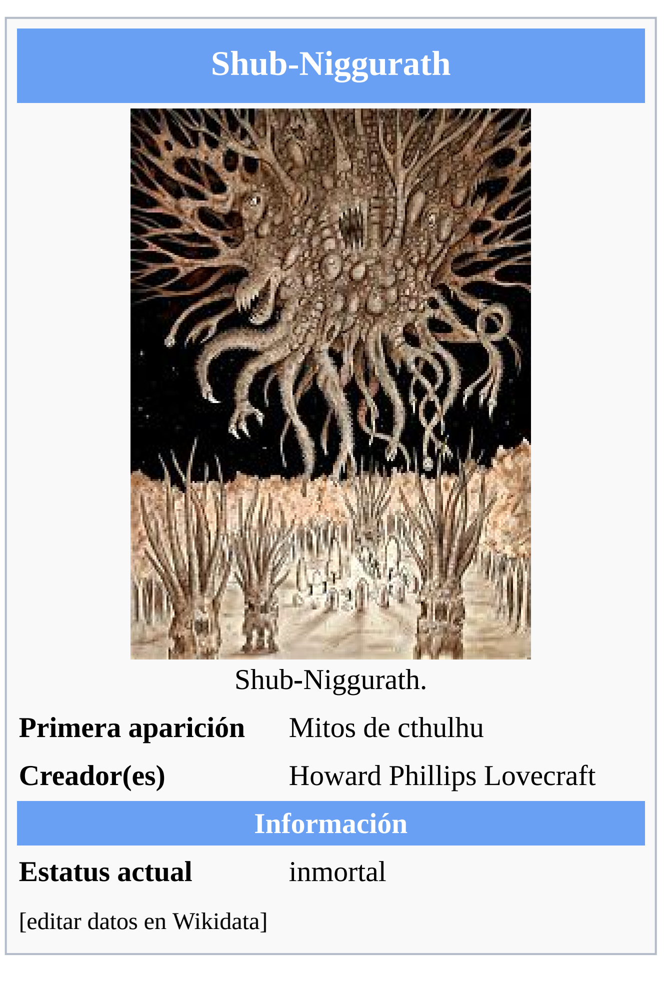
1. Lovecraft et al. *Cthulhu. Una celebración de los mitos*. Valdemar. pp. 315 - 337.

Obtenido de «https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Shoggoth&oldid=104142898»

- Se editó esta página por última vez el 14 dic 2017 a las 12:09.
- El texto está disponible bajo la Licencia Creative Commons Atribución Compartir Igual 3.0; pueden aplicarse cláusulas adicionales. Al usar este sitio, usted acepta nuestros términos de uso y nuestra política de privacidad.
  Wikipedia® es una marca registrada de la Fundación Wikimedia, Inc., una organización sin ánimo de lucro.
- Desarrolladores
- Declaración de cookies

Shub-Niggurath

De Wikipedia, la enciclopedia libre



Shub-Niggurath	
Shub-Niggurath.	
Primera aparición	Mitos de cthulhu
Creador(es)	Howard Phillips Lovecraft
Información	
Estatus actual	inmortal
[editar datos en Wikidata]	

Shub-Niggurath, también conocida como **La Negra Cabra de los Bosques con sus Diez Mil Vástagos** (en ocasiones traducida como "*La Cabra de los Diez Mil Retoños*") es una de las deidades ficticias de la mitología Cthulhu de H.P. Lovecraft.

De hecho, a pesar de ser un Dios Exterior, Shub-Niggurath nunca es descrita en ninguna de las historias de Lovecraft, pero es frecuentemente mencionada o llamada en los encantamientos. Shub-Niggurath es una perversa deidad de la fertilidad, descrita como una enorme masa nebulosa de la cual sobresalen tentáculos negros, bocas de las que cae saliva, y cortas y retorcidas patas de cabra. Es muy adorada por los cultos druidas y bárbaros.

Tanto Stephen King como Terry Pratchett se han referido a Shub-Niggurath en sus trabajos. Terry Pratchett generalmente parodia a los dioses creados por Lovecraft como las cosas de las Dimensiones Mazmorra. Por ejemplo,

Imágenes en Acción (1993) tiene a "Tshup Aklathep, El Sapo Estelar Infernal con un Millón de Vástagos", el cual mata a sus víctimas mostrándoles imágenes de sus hijos.

Su presencia en la cultura popular

Shub-Niggurath también hace una aparición como el jefe final del videojuego de acción en primera persona Quake, donde toma su rol como deidad de la fertilidad, siendo la madre de los monstruos que aparecen durante el juego.

En el videojuego de rol multijugador masivo en línea World of Warcraft existen entes de maldad infinita llamados Dioses Antiguos (http://es.world-of-warcraft.wikia.com/wiki/Dioses_Antiguos). De ellos, se especula que Y'Shaarj (http://es.wowpedia.org/Y'Shaarj) está basado en este personaje de las historias Lovecraftianas.

La banda mexicana de Death metal *Shub Niggurath* tomo su nombre de esta criatura mitológica.

También existe una banda de brutal death metal colombiana con el nombre de *Niggurath*.

La película independiente española Subb Niggurath de VooR Productions trata sobre esta deidad lovecraftiana.

En el actual juego de South Park: The Fractured but Whole ("Retaguardia en Peligro" en español) Shub-Niggurath es alimentada con los habitantes negros de South Park por la policía local sirviendo como uno de los bosses del juego; puede lanzar bombas con forma de fetos deformes que explotan, devorar a quienes estén en su rango de ataque y matarlos de un solo golpe.

Referencias

- Campbell, Ramsey (1987) [1964]. «The Moon-Lens». *Cold Print* (1ra edición). New York, NY: Tom Doherty Associates. ISBN 0-8125-1660-5.

- Harms, Daniel (1998). «Byatis». *La enciclopedia Cthulhiana* (2da edición). Oakland, CA: Chaosium. pp. 42–3. ISBN 1-56882-119-0. [Sugiere que Byatis es el hijo de Yig]

  —"Dark Young of Shub-Niggurath", pag. 75, ibid.
  —"gof'nn hupadgh Shub-Niggurath", pag. 124, ibid.
  —"Shub-Niggurath", pag. 275–7, ibid.

- Ferraresi, Rodolfo A. (Hallowmas 1985). «The Question of Shub-Niggurath». *Cripta de Cthulhu No. 35: Una Pulpa De Suspenso Y Diario Teológico* **5** (1). Robert M. Price (ed.), Mount Olive, NC: Cryptic Publicaciones.

- Lovecraft, Howard P. (1985) [1933]. «The Dreams in the Witch House». En S. T. Joshi (ed.). *At the Mountains of Madness, and Other Novels* (7th corrected printing edición). Sauk City, WI: Arkham House. ISBN 0-87054-038-6. Versión Definitiva.

- Lovecraft, Howard P. (1984) [1931]. «The Whisperer in Darkness». En S. T. Joshi (ed.). *The Dunwich Horror and Others* (9th corrected printing edición). Sauk City, WI: Arkham House. ISBN 0-87054-037-8. Versión Definitiva.

- Lovecraft, Howard P.; Zealia Bishop (1989) [1940]. «The Mound». En S.T. Joshi (ed.). *The Horror in the Museum and Other Revisions*. Sauk City, WI: Arkham House. ISBN 0-87054-040-8.

  —and Adolphe de Castro (1928). "The Last Test", ibid.
  —and Hazel Heald (1932). "The Man of Stone", ibid.

- Myers, Gary (2007). *Dark Wisdom*. Poplar Bluff, MO: Mythos Books. ISBN 0-9789911-3-3.

- Pratchett, Terry (2002) [1990]. *Moving Pictures*. New York, NY: HarperTorch. ISBN 0-06-102063-X.

- «4». *Overlord* **9**. 2012. **Texto « hechizo que usa Ainz-sama» ignorado (ayuda)**

Enlaces externos

- Wikisource contiene obras originales de o sobre **Shub-Niggurath**. (En Inglés)
- "The Dreams in the Witch House" by H.P. Lovecraft (http://www.dagonbytes.com/thelibrary/lovecraft/dreamswitchhouse.htm) (Link en Inglés)
- "The Man of Stone" by H.P. Lovecraft and Hazel Heald (https://web.archive.org/web/20110112235053/http://www.psy-q.ch/lovecraft/html/stone.htm) (Link en Inglés)
- "The Whisperer in Darkness" by H.P. Lovecraft (http://www.dagonbytes.com/thelibrary/lovecraft/thewhispererindarkness.htm) (Link en Inglés)

Obtenido de «https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Shub-Niggurath&oldid=107760719»

- Se editó esta página por última vez el 13 may 2018 a las 09:29.
- El texto está disponible bajo la Licencia Creative Commons Atribución Compartir Igual 3.0; pueden aplicarse cláusulas adicionales. Al usar este sitio, usted acepta nuestros términos de uso y nuestra política de privacidad.
  Wikipedia® es una marca registrada de la Fundación Wikimedia, Inc., una organización sin ánimo de lucro.
- Desarrolladores
- Declaración de cookies

Yog-Sothoth

De Wikipedia, la enciclopedia libre


Yog-Sothoth.

Yog-Sothoth ("La Llave y la Puerta", "El Todo-En-Uno", "El Oculto", "El Abridor del Camino") es un personaje de ficción en los Mitos de Cthulhu. El ser fue creado por Howard Phillips Lovecraft y apareció por primera vez en su novela *El caso de Charles Dexter Ward* (escrita en 1927 y publicada por primera vez en 1941). Se dice que el ser toma la forma de una agrupación de burbujas brillantes.

Yog-Sothoth es un dios exterior que será encargado de traer de vuelta a los dioses primordiales. Yog Sothoth conoce la puerta, es la puerta, la llave y el guardián, conoce el pasado, el presente y el futuro pues todo es uno en todo[*cita requerida*].

Sumario de los Mitos

> La imaginación atrajo la impactante forma del fabuloso Yog-Sothoth — Solo un conglomerado de globos iridiscentes, pero estupendo en su maligna sugestividad.
>
> —H. P. Lovecraft, "Horror en el Museo"

Yog-Sothoth es uno de los Dioses Exteriores y está conectado con todo el tiempo y espacio, aunque está supuestamente atrapado fuera del universo que habitamos.

Yog-Sothoth lo sabe todo y lo ve todo. "Complacer" a esta deidad puede acarrear conocimiento de multitud de cosas. Sin embargo, como muchos seres en los Mitos, ver o aprender demasiado de él trae desastres, a menudo consecuencias fatales. Algunos autores opinan que para ganar su favor se requiere un sacrificio humano o la servidumbre eterna al dios.

El ensayo *In Rerum Supernatura* en el juego de rol La llamada de Cthulhu sugiere que Yog-Sothoth puede ser una burda transliteración de la frase árabe "يجيء الشذاذ " (yaŷīʼ aš-šudhdhādh), que significa "Vienen los extraños".[1]

Influencias

- Stephen King, en su antología de cuentos "El umbral de la noche" (1976), menciona en la historia *Los misterios del gusano* a Yog-Sothoth como una especie de dios espacial que está detrás de los extraños sucesos de un pueblo abandonado. Además, en su novela "La tienda de los deseos malignos", está escrita la frase "Yog-Sothot manda" en el costado de un almacén.

- En la historia de Conan el Bárbaro "El valle del otro lado de las estrellas" aparecida en The Savage Sword of Conan Vol.1 #152. (Edición americana en el nº 88 de la edición española) Yog Sothoth es convocado por la Reina Sullimma y la bruja Phrephus. http://www.comics.org/issue/174757/

- Existe un juego de cartas intercambiables con dinámica de rol llamada "Mythos" (ya no se emiten más expansiones del juego, y está descatalogado) en que se incluyen todos los personajes inventados por Lovecraft en sus libros, obviamente, incluyendo a Yog-Sothoth.

- En la canción "The calling-Lords of the black path" del grupo After Death se menciona a Yog Sothoth junto con otros dioses.

- En la canción "Morbid Tales" del grupo Celtic Frost se menciona a Yog Sothoth.

- En el videojuego World of Warcraft, un Dios Antiguo se llama Yogg-Saron sin duda un guiño a esta criatura.
- En la serie de videojuegos Legacy of Kain, el dios Antiguo que vela sobre el equilibrio de Nosgoth parece una combinación de Yog Sothoth y Cthulu
- En la canción "Dunwich Animal Child" del grupo chileno Dorso (grupo musical) se menciona a Yog Sothoth.
- En la canción "Al Azif" de Opera IX se menciona a Yog-Sothoth.
- La última canción en el álbum Legions of Beelzebub (2006) del grupo de argentino de black metal Lobotomy (L6b6t6my) se llama "Yog-Sothoth (la puerta hacia la tormenta)".
- En el videjuego Disgaea 4, el tercer ataque de Desco, hace alusión a Yog-Sothoth.
- Hermaeus Mora de la saga de Videojuegos The Elder Scrolls comparte muchas similitudes con Yog-Sothoth, uno de los personajes de la mitología de H. P. Lovecraft.
- En el videojuego de simulación de baile PUMP IT UP PRIME aparece una canción nombrada Yog-Sothoth interpretada por NATO.
- Aparece en el cómic de Alan Moore: "Reconocimiento". En "Alan Moore. Relatos de Yuggoth y otras historias. 2013, Barcelona: Editores de tebeos.
- En el episodio 6 de la temporada 1 de Las sombrías aventuras de Billy y Mandy, Billy trata de invocar al monstruo llamándole "yog-cof-cof".
- Existe un juego de cartas de batallas de diferentes mitologías "Guerra de Mitos / Myth at Wars" en el que aparecen algunos de los principales personajes de Lovecraft.
- En el juego de peleas 2D "Nitroplus Blasterz Heroines Infinite Duel" se hace mención constante tanto del título de la obra original, su nombre y el papel que desempeña en el modo "Another Story".

- En el Juego Fate Grand Order, Abigail Williams representa a Yog-Sothoth.

Pies de página

1. Petersen, Sandy and Willis, Lynn (1992). “In Rerum Supernatura”, *La llamada de Cthulhu*, 5th ed., Oakland, CA: Chaosium, pp. 189–92. ISBN 0-933635-86-9.

Referencias

- Harms, Daniel (1998). «Yog-Sothoth». *The Encyclopedia Cthulhiana* (2nd ed. edición). Oakland, CA: Chaosium. pp. 345-7. ISBN 1-56882-119-0.

- Pearsall, Anthony B. (2005). «Yog-Sothoth». *The Lovecraft Lexicon* (1st ed. edición). Tempe, AZ: New Falcon. pp. 438-40. ISBN 1-56184-129-3.

- Petersen, Sandy; Lynn Willis, William Hamblin (1992). «In Rerum Supernatura». *Call of Cthulhu* (5th ed. edición). Oakland, CA: Chaosium. pp. 189-92. ISBN 0-933635-86-9.

Obtenido de «https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Yog-Sothoth&oldid=107032294»

- Se editó esta página por última vez el 14 abr 2018 a las 19:45.
- El texto está disponible bajo la Licencia Creative Commons Atribución Compartir Igual 3.0; pueden aplicarse cláusulas adicionales. Al usar este sitio, usted acepta nuestros términos de uso y nuestra política de privacidad.
  Wikipedia® es una marca registrada de la Fundación Wikimedia, Inc., una organización sin ánimo de lucro.
- Desarrolladores
- Declaración de cookies

Gran Raza de Yith

De Wikipedia, la enciclopedia libre

La **Gran Raza de Yith** son seres extraterrestres pertenecientes a los Mitos de Cthulhu de HP Lovecraft.



Yithiano

Aparecieron por primera vez el relato corto *En la noche de los tiempos (The Shadow Out of Time)* (1936). Son llamados *La gran raza*, porque son los únicos seres en los mitos de Cthulhu que han dominado el viaje en el tiempo. A lo largo de *En la noche de los tiempos* se refiere a ellos simplemente como *La gran raza*, mientras que el nombre de su planeta es mencionado una sola vez.

Referencias

- Lovecraft, Howard P. (1982) [1936]. "La sombra fuera del tiempo". Lo mejor de HP Lovecraft: Relatos escalofriantes de terror y lo macabro (1 ª edición ed.). Ballantine Books. ISBN 0-345-35080-4 .

Obtenido de «https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Gran_Raza_de_Yith&oldid=105939133»

- Se editó esta página por última vez el 2 mar 2018 a las 15:53.
- El texto está disponible bajo la Licencia Creative Commons Atribución Compartir Igual 3.0; pueden aplicarse cláusulas adicionales. Al usar este sitio, usted acepta nuestros términos de uso

y nuestra política de privacidad.
Wikipedia® es una marca registrada de la Fundación Wikimedia, Inc., una organización sin ánimo de lucro.

- Desarrolladores
- Declaración de cookies

Manuscritos Pnakóticos

De Wikipedia, la enciclopedia libre

Los **Manuscritos Pnakóticos**, también llamados *Fragmentos Pnakóticos*, son un grimorio ficticio creado por el escritor estadounidense H.P. Lovecraft e incorporado al *corpus* de los Mitos de Cthulhu.

Son mencionados por primera vez en el cuento Polaris (1918), y se destacan por ser el primero de su larga serie de libros arcanos ficticios.

Historia ficticia

Los manuscritos son anteriores a la aparición del propio Hombre en la Tierra. Fueron creados por la Gran Raza de Yith, y su nombre procede de la ciudad-biblioteca de Pnakotus. Contienen una historia de esta raza, así como otras muchas materias, incluyendo descripciones de Chaugnar Faugn y Yibb-Tstll, la localización de Xiurhn, los rituales de Rhan-Tegoth, etc.

Los primeros hombres que los estudiaron fueron los habitantes de Lomar; de allí pasaron a Hiperbórea, donde fueron traducidos. En época histórica fueron celosamente guardados por la Hermandad Pnakótica, que produjo una traducción al griego, la *Pnakotica*. Hay rumores de una traducción inglesa del siglo XV.

Véase también

- Necronomicón

Obtenido de «https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Manuscritos_Pnakóticos&oldid=101089613»

- Se editó esta página por última vez el 12 ago 2017 a las 15:29.
- El texto está disponible bajo la Licencia Creative Commons Atribución Compartir Igual 3.0; pueden aplicarse cláusulas

adicionales. Al usar este sitio, usted acepta nuestros términos de uso y nuestra política de privacidad.
Wikipedia® es una marca registrada de la Fundación Wikimedia, Inc., una organización sin ánimo de lucro.

- Desarrolladores
- Declaración de cookies

De Vermis Mysteriis

De Wikipedia, la enciclopedia libre

De Vermis Mysteriis (Latín: *De los misterios del gusano*) es un grimorio ficticio creado por el escritor norteamericano Robert Bloch e incorporado por H.P. Lovecraft al *corpus* de los Mitos de Cthulhu.

Historia ficticia

En el contexto histórico de los Mitos, su autor fue Ludwig Prinn, un caballero que luchó en la Novena Cruzada, fue capturado por los árabes (1271) y acabaría siendo iniciado durante su cautiverio en los misterios de la magia por hechiceros sirios. Tras su retorno a Europa, el nigromante Prinn se fue a vivir a una tumba romana cerca de Bruselas, donde alargó su existencia por medios de hechicería hasta que fue detenido a principios del siglo XVI acusado de brujería, y condenado a morir en la hoguera. Durante su cautiverio escribió *De Vermis Mysteriis*.

Apariciones en los Mitos

Es mencionado por primera vez en el cuento de Bloch El vampiro estelar (*The Shambler from the Stars*, 1935) y fue adoptado por Lovecraft en El que acecha en la oscuridad (*The Haunter of the Dark*, 1935), continuación del anterior. Es nombrado en el cuento de Stephen King "Los Misterios del Gusano", perteneciente a la antología de cuentos El Umbral de La Noche, como así también tiene una aparición significativa en *Revival* (2014) de Stephen King, ya que es utilizado por Charles Jacobs como principal fuente para abrir la puerta del más allá.

Bibliografía de apoyo

- Pearsall, Anthony B. (2005): *The Lovecraft Lexicon*, Tempe, New Falcon. ISBN 1-56184-129-3
- Harms, Daniel (1998): The Encyclopedia Cthulhiana, Oakland, Chaosium. ISBN 1-56882-119-0

Obtenido de «https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=De_Vermis_Mysteriis&oldid=107617948»

- Se editó esta página por última vez el 7 may 2018 a las 16:34.
- El texto está disponible bajo la Licencia Creative Commons Atribución Compartir Igual 3.0; pueden aplicarse cláusulas adicionales. Al usar este sitio, usted acepta nuestros términos de uso y nuestra política de privacidad.
  Wikipedia® es una marca registrada de la Fundación Wikimedia, Inc., una organización sin ánimo de lucro.
- Desarrolladores
- Declaración de cookies

Unaussprechlichen Kulten

De Wikipedia, la enciclopedia libre

Unaussprechlichen Kulten (alemán: *Cultos sin nombre*, o *cultos innombrables*), es un grimorio ficticio creado por el escritor norteamericano Robert E. Howard e incorporado por H.P. Lovecraft al *corpus* de los Mitos de Cthulhu.

Aparece por primera vez en el cuentos de Howard Los hijos de la noche (*The Children of the Night*, 1931) La piedra negra (*The Black Stone*, 1931), mencionado como *Cultos sin nombre*. El círculo de Lovecraft se esforzó en buscar el título completo sería *Von unaussprechlichen Kulten*.

Historia ficticia

Fue escrito por Friedrich von Juntz. Su primera edición alemana fue publicada en Düsseldorf en 1839. *Bridewall* editó en Londres, en 1845, una mala traducción inglesa con numerosos errores. Con posterioridad, *Golden Goblin Press* publicó una versión censurada en Nueva York, en 1909. Se conserva una copia en la biblioteca de la Universidad de Miskatonic.

Referencias

- HARMS, Daniel (1998). "Unaussprechlichen Kulten", en *The Encyclopedia Cthulhiana* (2ª ed.), pp. 309–11. Oakland: Chaosium. ISBN 1-56882-119-0.
- PRICE, Robert M. (2002; ed.) *The Book of Eibon* Oakland: Chaosium. ISBN 1-56882-129-8.inospescuchenculten

Obtenido de «https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Unaussprechlichen_Kulten&oldid=64676379»

- Se editó esta página por última vez el 10 mar 2013 a las 05:11.

- El texto está disponible bajo la Licencia Creative Commons Atribución Compartir Igual 3.0; pueden aplicarse cláusulas adicionales. Al usar este sitio, usted acepta nuestros términos de uso y nuestra política de privacidad.
  Wikipedia® es una marca registrada de la Fundación Wikimedia, Inc., una organización sin ánimo de lucro.
- Desarrolladores
- Declaración de cookies